

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
[5ª] ENTREGA
Pokémon Ranger 3
GUÍA DE TRUCOS
REVISTA
POKéMON
TM
on los expertos de
Nintendo
Paso a paso, descubre
todos los secretos
GUÍA POKéMON
[2ª] ENTREGA
Blanco y Negro
Suplemento de Nintendo Acción nº 222

Medalla Base en el Museo

Tras haber derrotado al Equipo Plasma en el Solar de los Sueños, te diriges rumbo a Ciudad Esmalte para conseguir tu segunda medalla de Gimnasio Pokémon. El camino es corto, pero muy intenso.

1. Avanza por la Ruta 3

Por fin el señor te deja avanzar por la Ruta 3. Al comienzo de la ruta se encuentran las dos guarderías: una de Pokémon y otra llena de niños deseosos de una batalla Pokémon. Mira el cuadro sobre la Guardería Pokémon.



2. Nuevo encuentro con Cheren

Al poco de avanzar por Ruta 3, Cheren te alcanza y te reta a una nueva batalla Pokémon. Sus Pokémon ahora son más fuertes y cuentan con ataques muy efectivos contra tu Pokémon inicial, así que lo mejor es usar a otros Pokémon.



RIVAL BEL (sólo un inicial)			
SNIVY	TEPIG	OSHAWOTT	PURRLOIN
NV. 14	NV. 14	NV. 14	NV. 12
Malicioso	Látigo	Látigo	Gruñido
Látigo Cepa	Ascuas	Pistola Agua	Ayuda
Repetición	Rastreo	Hidrochorro	Ataque Arena
Desarrollo	Rizo Defensa	Foco Energía	Golpes Furia
Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente	Hab: Espíritu Vital

3. Persiguiendo a los reclutas

Justo tras terminar la batalla, unos reclutas del Equipo Plasma aparecen corriendo, con Bel y una niña persiguiéndoles. Parece que le han robado un Pokémon a la niña, así que Cheren y tú os dirigís a la Cueva Manantial a detenerles.



GUARDERÍA INFANTIL

En la Guardería Infantil de Ruta 3 varios niños querrán retarte a una batalla Pokémon. Además, dentro la encargada cura a todo tu equipo Pokémon.

GUARDERÍA POKÉMON

En la Guardería Pokémon puedes depositar hasta a dos Pokémon de tu equipo (sólo puedes depositar un Pokémon hasta que llegues a Ciudad Mayólica). Esto puede tener dos objetivos:

- **Incrementar su experiencia:** Los Pokémon que estén en la Guardería ganarán un punto de experiencia por cada paso que des en el juego. Si andas los suficientes pasos, podrían llegar a subir de nivel. Cuando esto ocurra, la tarifa base de 100 se incrementará en otros 100 por nivel. Los Pokémon aprenderán los movimientos que correspondan al nivel al que hayan ascendido, siendo sustituidos por los movimientos que conociesen previamente, incluyendo movimientos exclusivos, por huevo, por tutor o por MT. Sin embargo, los Pokémon no ganarán Esfuerzo alguno durante su estancia ni evolucionarán de manera alguna.
- **Poner Huevos Pokémon:** Si ambos Pokémon son de la misma especie, pertenecen al mismo grupo huevo o uno de ellos es Ditto y el otro Pokémon puede criar, podrían llegar a poner un Huevo una vez hayas andado un determinado número de pasos. Cuando esto ocurra, el anciano saldrá de la casa y estará esperándote a que recojas el Huevo. Mientras no lo recojas, los Pokémon no pondrán nuevos Huevos.

OBJETOS

Ruta 3

- **ULTRABALL:** En el arenero del parque junto a la guardería infantil. Está oculta.
- **SUPERPOCIÓN:** Al norte, en la hierba cercana al parque.
- **BAYA ARANJA:** Al noroeste, regalo de una Criapokémon.
- **REPELENTE:** Al noroeste.
- **SANA BALL (X3):** Regalo de una niña tras derrotar al Eq. Plasma en Cueva Manantial.
- **ANTÍDOTO:** Al centro, en la hierba junto al camino.
- **SUPERBALL:** Al sur, al final de un pequeño camino.
- **DESPERTAR:** Al sur, en la hierba al final del camino.
- **CURA TOTAL, MÁS PS, ÉTER MÁX. Y CARAMELORARO:** Al sur, al otro lado del lago con Surf. Uno está oculto.
- **BAYA ZIUELA:** Al sur, al otro lado del lago con Surf, regalo de un Criapokémon.

DISEÑADORA DE MUEBLES

En una de las casa de Ciudad Esmalte vive Teca, una diseñadora de muebles. Si hablas con ella, activarás diferentes muebles para tu casa del Pokémon Dream World (cuando se abra este sistema).

ALMACÉN DE BATALLA

En la casa situada al oeste del Centro Pokémon se venden objetos de ayuda en batalla. Los objetos a la venta son: Velocidad X, Ataque X, Defensa X, Protec. Esp., Directo, Precisión X, Especial X, y Def. Esp. X. Úsalos durante la batalla para que tus Pokémon se vuelvan mejores.

CASA DE ENTRENADORES

En una casa al este del Centro Pokémon un chico analiza el primer Pokémon de tu equipo y te suelta un comentario sobre su nivel de Felicidad.
Además, en el piso de arriba, una chica te propone el siguiente intercambio:
Edición Negra: Entregas un Cottonee y obtienes un Petilil con Baya Zreza.
Edición Blanca: Entregas un Petitlil y obtienes un Cottonee con Baya Zreza.
Una vez hayas realizado el intercambio, la entrenadora aceptará una batalla Pokémon tras pasarte el juego.

Entrenadores

RUTA 3

Cerca de la guardería hay muchos niños pequeños y su profe esperando la batalla. Más adelante lucharás contra escolares. Vuelve con Surf para alguna batalla más.

CUEVA MANANTIAL

Vuelve a la Cueva Manantial cuando puedas usar Surf para explorarla a fondo. En ella se entrenan tres luchadores con Pokémon de nivel 35.

4. Entra en la Cueva Manantial

Cheren te espera en la entrada a la Cueva Manantial para detener al Equipo Plasma. Antes de nada deberías volver a la guardería a curar a tus Pokémon, y a lo mejor entrenarte un poco más. Cuando estés listo, habla con Cheren.



Cueva Manantial

MT46 (LADRÓN): Piso P1. Al sur de la entrada.

CURA TOTAL: Piso P1. En la zona elevada. Está oculto.

MÁS PP: Piso P1. Al oeste de la zona elavada, con Surf. También oculto.

ELIXIR: Piso P1. Al oeste, con Surf.

CUERDA HUIDA: Piso P1. Al sur, con Surf.

MÁX. POCIÓN: Piso B1. Al este, con Surf. Está oculta.

MT47 (PUNTAPIÉ): Piso B1. Al este, se precisa Surf.

HIPERPOCIÓN Y BUCEO BALL: Piso B1. Al norte, se precisa Surf. Uno está oculto.

AGUA MÍSTICA Y REVIVIR: Piso B1. Al este, se precisa Surf. Uno está oculto.

MT52 (ONDA CERTERA) Y ELIXIR MÁX.: Piso B1. Al noreste, se precisa Surf. Uno está oculto.

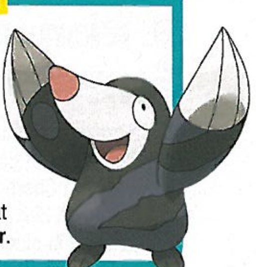
¡Hazte con todos!

RUTA 3

En la Ruta 3 aparecen por primera vez Blitzle y Pidove, además de los Pokémon ya vistos en anteriores rutas.

CUEVA MANANTIAL

En esta cueva puedes capturar Roggenrola y Woobat salvajes. Si la arena se mueve, aparecerá un **Drilbur**.



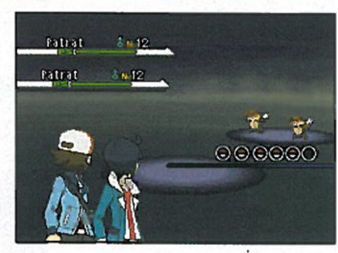
5. Derrota al recluta

Cheren y tú tratáis de que los reclutas del Equipo Plasma le devuelvan su Pokémon a la niña, pero no hay manera. Cheren se da cuenta de que la solución es derrotarles en batalla. Él se encarga de uno, y tú del otro, que tiene un Patrat de nivel 12.



6. Batalla junto con Cheren

Otros dos reclutas os salen al paso y atacan al unísono con sendos Patrat de nivel 12. Deberás hacer equipo con Cheren para derrotarles. Cheren utilizará a su Pokémon inicial de nivel 14. Procura combinar bien tus elecciones con él.



7. Vuelve a la Ruta 3

Cheren recoge el Pokémon de la niña y se marcha aprisa para devolvérselo. Tras explorar un poco la cueva, sal de ella y retrocede por la Ruta 3 hasta el cruce. Allí te esperan Bel y la niña para agradecerte tu esfuerzo. Te regalarán tres Sana Ball.



8. Hierba de color oscuro

Si avanzas hacia el sur de Ruta 3, Cheren volverá a salir. En esta ocasión te contará que la hierba de color oscuro contiene Pokémon algo más poderosos y que en ocasiones los Pokémon atacan por parejas. Entra en la hierba para probar.



9. Bienvenido a Ciudad Esmalte

Sigue cruzando Ruta 3 y llegarás a Ciudad Esmalte. Allí te espera Cheren para decirte que la Líder del Gimnasio de la ciudad usa Pokémon de tipo Normal, y en la zona cercana hay Pokémon Lucha con ventaja. También te regala Bayas.



10. Explora Ciudad Esmalte

La Ciudad Esmalte es de tamaño medio pero está llena de encanto y cosas útiles. Cura a tus Pokémon y visita los distintos edificios para conocer a la gente. Mira los cuadros para saber qué te ofrece esta ciudad.



11. N ataca de nuevo

Para poder entrar por primera vez al Museo Esmalte y por tanto al Gimnasio Pokémon, deberás derrotar de nuevo al extraño entrenador que conociste en Pueblo Terracota en una nueva batalla Pokémon. N ha cambiado totalmente de Pokémon y tiene un equipo variado, pero el nivel de sus Pokémon no es demasiado alto. Cuando le derrotes, te contará que para liberar a los Pokémon necesita la ayuda del Pokémon legendario Reshiram (Edición Negra) o Zekrom (Edición Blanca).





N		
PIDOVE	TYMPOLE	TIMBURR
NV. 13	NV. 13	NV. 13
Tornado	Gruñido	Malicioso
Gruñido	Supersónico	Foco Energía
Malicioso	Canon	Venganza
Ataque Rápido	Rayo Burbuja	Patada Baja
Hab: Sacapecho	Hab: Nado Rápido	Hab: Agallas

CAFÉ ALMA

En el Café Alma se reúnen los habitantes de Ciudad Esmalte a tomarse un respiro. Los miércoles la casa invita a un Refresco.

MUSEO ESMALTE

El principal edificio de Ciudad Esmalte es el Museo Esmalte. El acceso a este local es gratuito para que puedas acceder a la Biblioteca y al Gimnasio Pokémon. Las piezas que se pueden observar son Fósiles de Pokémon y algunos otros restos prehistóricos. La pieza central del museo es un esqueleto de un Pokémon prehistórico de tipo Dragón.

Una de las piezas del museo es un meteorito misterioso. Si lo examinas teniendo a Deoxys en el equipo, el Pokémon cambiará de Forma. Al haber un solo meteorito, deberás observar el meteorito las veces necesarias hasta llegar a la forma que desees, en el siguiente orden: Forma Normal, Forma Ataque, Forma Defensa y Forma Velocidad.

La señora que está situada en la mesa de la derecha te ayudará revivir Pokémon prehistóricos a partir de Fósiles de Pokémon, y bastará con dejarle el fósil, salir y volver a entrar para obtener al Pokémon. Los Fósiles se pueden encontrar en el Castillo Ancestral o en el Monte Tuerca. A continuación te detallamos cuáles son los Fósiles Pokémon:

12. Visita guiada por el Museo Esmalte

Entra en el museo y te cruzarás con Vero, que trabaja como conservador. Vero te hará un tour por el museo enseñándote sus distintas cosas (ver cuadro para más detalles) y finalmente te llevará a la puerta del Gimnasio.



13. El Gimnasio - Biblioteca

El Gimnasio es en realidad una biblioteca. Cuenta con numerosos estantes con libros, cinco de los cuales tienen escaleras a las que puedes subir para leer un libro. Algunos libros cuentan con una pregunta, cuya respuesta se encuentra en otro libro. Para avanzar por la Bilioteca te encontrarás con varios lectores molestos que te retarán a una batalla. Una vez respondas correctamente a todas las preguntas, una de las estanterías se mueve dejando al descubierto unas escaleras a un piso inferior.





- **Fósil Tapa:** Tirtouga de nivel 25.
- **Fósil Pluma:** Archen de nivel 25.
- **Fósil Helix:** Omanyte de nivel 25.
- **Fósil Domo:** Kabuto de nivel 25.
- **Ámbar Viejo:** Aerodactyl nivel 25.
- **Fósil Raíz:** Lileep de nivel 25.
- **Fósil Garra:** Anorith de nivel 25.
- **Fósil Cráneo:** Cranidos nivel 25.
- **Fósil Coraza:** Shieldon nivel 25.

USA EL ZAHORÍ CONTINUAMENTE



El Zahorí es uno de los objetos más útiles del juego. Lo mejor que puedes hacer es ir a la Mochila, seleccionarlo y marcar la casilla de acceso rápido para tenerlo siempre a mano.

Cuando vayas por las rutas tenlo activado y te irá avisando de objetos ocultos.

EL MISTERIO DEL ORBE

Volverás a Ciudad Esmalte una vez hayas superado el Castillo Ancestral para obtener el Orbe Claro (Edición Negra) o el Orbe Oscuro (Edición Blanca). ¿Para qué sservirán estos misteriosos objetos llenos de poder? Pronto lo sabrás...

OBJETOS

Ciudad Esmalte

* **BAYA ATANIA (X3):** Regalo de Cheren al llegar a la ciudad.
* **AGUA FRESCA:** Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.
* **MT67 (REPRESALIA):** Regalo de la Líder Aloe tras derrotarla.
* **ZAHORÍ:** Regalo de Bel tras obtener la Medalla Base.
* **REFRESCO:** Regalo en el Café Alma todos los miércoles.
* **SEM. MILAGRO:** Regalo en una casa si respondes Snivy.
* **AGUA MÍSTICA:** Regalo en una casa si respondes Oshawott.
* **CARBÓN:** Regalo en una casa si respondes Tepig.
* **ULTRABALL Y REVIVIR:** Ocultos cerca del músico del Café Alma y en las vías de tren.

Entrenadores

CIUDAD ESMALTE



Los entrenadores del gimnasio usan Pokémon de tipo Normal: Patrat, Lillipup y Herdier, de niveles 15 a 17.

14. Reta a la Líder Aloe

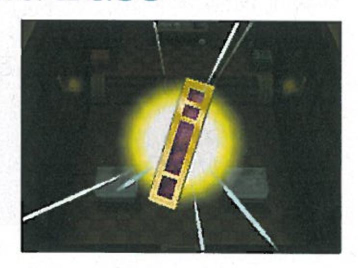
Al final de las escaleras te espera la Líder Aloe. Como te había dicho Cheren, utiliza a dos Pokémon de tipo Normal, por lo que los Pokémon de tipo Lucha del Bosque Azulejo pueden serte de ayuda. Mira el cuadro para ver su equipo.



LÍDER ALOE	
HERDIER	WATCHOG
NV. 18	NV. 20
Derribo	Malicioso
Mordisco	Triturar
Represalia	Represalia
Malicioso	Hipnosis
Hab: Intimidación	Hab: Iluminación

15. La Medalla Base

La Líder Aloe te entrega la Medalla Base tras derrotarla. Esta medalla te permite entrar en las profundidades del Bosque Azulejo, y además los Pokémon de hasta nivel 30 siempre te obedecerán. También te regala la MT67 (Represalia).



16. Robo en el Museo

Tras obtener la medalla, Vero os interrumpe para avisar a Aloe de que unos reclutas del Equipo Plasma con pinta sospechosa han entrado en el museo. Al llegar, éstos os ignoran y salen corriendo sin avisar llevándose el Cráneo del Dragón.



17. Rumbo al Bosque Azulejo

Aloe y tú salís a perseguirles. En la calle os encontráis primero con Camus, otro líder de gimnasio, y luego con Bel y Cheren, así que Aloe os organiza en un momento y cada uno sale a buscar por un lado. Tú vas con Camus al Bosque Azulejo.



Equipo Plasma en el Bosque Azulejo

El Equipo Plasma ha robado el Cráneo del Dragón y te toca buscarle por el Bosque Azulejo. Deberás cruzar este bosque derrotando entrenadores hasta dar con el Sabio que lideraba al Equipo en el robo.

1. Usa el Zahorí

Antes de partir, Bel te entrega un regalo de parte de Oryza: El Zahorí. Con este objeto puedes descubrir muchos objetos ocultos en las zonas de Teselia. Úsalo en el Bosque Azulejo para probarlo y verás.



2. Alcanza a Camus

Camus te espera en el exterior del Bosque Azulejo. La zona exterior está llena de Pokémon de tipo Lucha. En esta zona también se encuentra una enfermera que curará totalmente a tus Pokémon cada vez que hables con ella.



¡Hazte con todos!

BOSQUE AZULEJO EXTERNO

En el exterior del Bosque Azulejo aparecen Tympole (40%), Pidove (30%) y Timburr (20%). También hay algunos Throh (Edición Blanca) y Sawk (Edición Negra) (10%). En la hierba agitada salen Throh y Sawk (al revés que por el método normal).

BOSQUE AZULEJO INTERIOR

Como en todos los bosques, aquí abundan los Pokémon de tipo Bicho como **Sewaddle**, Swadloon, Venipede o Whirlipede. En la Edición Blanca aparecen Petilil y en la Edición Negra, Cottonee.



OBJETOS

Bosque Azulejo externo

* **MT94 (GOLPE ROCA):** Regalo de una chica en la entrada al bosque.
* **ÉTER:** Junto a la valla, cerca de Ciudad Esmalte.
* **SUPERBALL:** Junto a los raíles rotos.
* **SUPERPOCIÓN:** Al sur, junto a la hierba oscura.
* **ANTÍDOTO:** Al sur, junto a las charcas.
* **MALLA BALL:** Bajando las escaleras junto a la roca de prueba.
* **TR. ESTRELLA:** Rompiendo la roca de prueba con un Pokémon de tipo Lucha y Golpe Roca.
* **SUPERPOCIÓN:** Al noreste, cerca de Ciudad Esmalte. Está oculta.
* **ANTÍDOTO:** Al sur, en un lago. Oculto.
* **ÉTER:** Al sureste, junto a las rocas. Oculto.
* **MINI SETA:** Al sur, junto a la hierba oscura y un pequeño charco. Oculta.

Bosque Azulejo Interior

* **SUPERPOCIÓN:** Al oeste de un Pokémon Ranger.
* **MINI SETA:** Al suroeste de un Pokémon Ranger. Oculta.
* **RAÍZ GRANDE:** Al sur de la zona agreste del bosque.
* **ANTÍDOTO:** Dentro de un tronco al suroeste del bosque.
* **BAYA ATANIA (X2) Y BAYA MELOC (X2):** Regalo tras derrotar a los Pokémon Ranger.
* **MINI SETA:** Dentro de un tronco al sur de un Pokémon Ranger. Oculta.
* **ANTIPARALIZ:** Dentro de un tronco al oeste de un Pokémon Ranger.
* **MT86 (HIERBA LAZO):** Al este de un Pokémon Ranger.
* **CRÁNEO DRAGÓN:** Regalo tras derrotar al Equipo Plasma.
* **PIEDRA LUNAR:** Regalo de Aloe tras derrotar al Equipo Plasma.
* **SEM. MILAGRO:** Al este tras derrotar al Equipo Plasma.
* **MT22 (RAYO SOLAR):** Al este del puente.
* **CARAMELORARO:** Al este del puente, en la orilla del río. Está oculto.
* **HIPERPOCIÓN:** Al noreste del puente, dentro de un tronco.
* **POLVO PLATA:** Al oeste del puente, usando Surf.

Puente Saeta

* **GARRA RÁPIDA:** Regalo de un señor en la entrada desde Bosque Azulejo.

ROCA DE PRUEBA

En el exterior de Bosque Azulejo se encuentra una roca de prueba donde poder usar Golpe Roca. Si este movimiento es utilizado contra la roca de prueba por un Pokémon de tipo Lucha, puedes obtener el objeto Tr. Estrella una vez al día.

ROCA MUSGO

Puedes evolucionar a Eevee en Leafeon si le subes un nivel cerca de esta roca.

EL LEGENDARIO VIRIZION EN EL CLARO FILOSOFÍA

Una vez te hayas encontrado con Cobalion en Cueva Loza, el Pokémon legendario **Virizion** hará su aparición en el fondo del Bosque Azulejo (usando Surf desde el puente hacia el este y avanzando por el bosque) y se dejará retar a una batalla. Aparece a nivel 42.

3. Entra en el bosque

Sigue a Camus al interior del Bosque Azulejo. Allí te contará que el camino tiene dos vias, una recto y otra por la naturaleza. Él se encarga del camino recto para bloquear el paso del Equipo Plasma y tú les sigues la pista por el bosque.



4. Ve derrotando al Equipo Plasma

Adéntrate en la zona salvaje del bosque y busca a todos los reclutas del Equipo Plasma. Son cuatro en total, y deberás derrotarles en una batalla Pokémon. Por el camino otros muchos entrenadores te retarán a una batalla.



5. El Cráneo de Dragón

El cuarto recluta te espera al final de la zona agreste del bosque. Tras derrotarle, te devuelve el Cráneo de Dragón robado. Entonces uno de los Sabios del Equipo Plasma llamado Blau aparece y está de acuerdo con la devolución del Cráneo de Dragón robado, puesto que ya ha llegado a la conclusión de que no le sirve para nada al Equipo Plasma. Aloe y Camus también presencian esto, y le entregas el Cráneo de Dragón a Aloe antes de proseguir tu camino hacia Ciudad Porcelana.





Entrenadores

BOSQUE AZULEJO EXTERNO

El exterior del Bosque Azulejo es más grande de lo que parece a simple vista y se extiende bastante hacia el sur. Aquí te esperan un buen número de entrenadores variados, incluyendo jóvenes y luchadores.

Después de derrotar a la enfermera, restaurará completamente a tu equipo cada vez que hables con ella.

BOSQUE AZULEJO INTERIOR

Además de los reclutas del Equipo Plasma, que usan a Sandile, Purrloin y Patrat en general, el bosque está lleno de chicos con Pokémon débiles y rangers con Pokémon algo más fuertes.

6. Cruza el Puente Saeta

Sigue hacia el norte por el Bosque Azulejo y llegarás al Puente Saeta. Conecta el este de Teselia con la península central, y en concreto la capital: Ciudad Porcelana. Habla con el guardia para recibir una Garra Rápida y disfruta del espectáculo que supone cruzar este grandioso puente. Se trata de una buena zona para eclosionar Huevos de Pokémon en el futuro, así que tenla en cuenta. Cuando hayas terminado de cruzar el puente, habrás llegado a Ciudad Porcelana.





7. Ciudad Porcelana

Es la capital de la Región de Teselia y una de las ciudades más grandes del Mundo Pokémon. Cuenta con enormes rascacielos y calles llenas de gente que parece muy ocupada, así como diversos muelles para barcos de pasajeros y de carga.



Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen descritos detalladamente.

Ruta 3

PIDOVE
- **Nivel** 8 a 11
- **Dex:** 519
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PATRAT
- **Nivel** 8
- **Dex:** 504
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

BLITZLE
- **Nivel** 8 a 11
- **Dex:** 522
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LILLIPUP
- **Nivel** 9
- **Dex:** 506
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PURRLOIN
- **Nivel** 9
- **Dex:** 509
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PIDOVE
- **Nivel** 10 a 13
- **Dex:** 519
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PATRAT
- **Nivel** 10
- **Dex:** 504
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

BLITZLE
- **Nivel** 10 a 13
- **Dex:** 522
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

LILLIPUP
- **Nivel** 11
- **Dex:** 506
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

PURRLOIN
- **Nivel** 11
- **Dex:** 509
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

AUDINO
- **Nivel** 8 a 11
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +2 PS

VOLBEAT
- **Nivel** 8
- **Dex:** 313
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

ILLUMISE
- **Nivel** 8
- **Dex:** 314
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

Cueva Manantial

ROGGENROLA
- **Nivel** 10 a 13
- **Dex:** 524
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Def

WOOBAT
- **Nivel** 10 a 13
- **Dex:** 527
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

DRILBUR
- **Nivel** 10 a 13
- **Dex:** 529
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Bosque Azulejo

COTTONEE
- **Nivel** 14 a 17
- **Dex:** 546
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PETILIL
- **Nivel** 14 a 17
- **Dex:** 548
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

SEWADDLE
- **Nivel** 14 a 17
- **Dex:** 540
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Def

PIDOVE
- **Nivel** 15 a 16
- **Dex:** 519
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Att

VENIPEDE
- **Nivel** 15 a 16
- **Dex:** 543
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

COTTONEE
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 546
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PETILIL
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 548
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

SWADLOON
- **Nivel** 22 a 25
- **Dex:** 541
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +2 Def

TRANQUILL
- **Nivel** 23 a 24
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Att

WHIRLIPEDE
- **Nivel** 23 a 24
- **Dex:** 544
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +2 Def

AUDINO
- **Nivel** 14 a 17
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 65%
- **Esfuerzo:** +2 PS

PANSAGE
- **Nivel** 15
- **Dex:** 511
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PANSEAR
- **Nivel** 15
- **Dex:** 513
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

PANPOUR
- **Nivel** 15
- **Dex:** 515
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

WHIMSICOTT
- **Nivel** 17
- **Dex:** 547
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

LILLIGANT
- **Nivel** 17
- **Dex:** 549
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

Entrenadores

Aquí podréis encontrar los entrenadores que veréis en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

Ruta 3

GEMELAS AMY Y MAY

- **Pokémon:** Purrloin
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** siniestro n

- **Pokémon:** Purrloin
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** siniestro n

SEÑO AMELIA

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Munna
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** psiquico n

PREESCOLAR ÓSCAR

- **Pokémon:** Pansage
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

PREESCOLAR LUCIANO

- **Pokémon:** Panpour
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

PREESCOLAR CHUS

- **Pokémon:** Pansear
- **Nivel:** 10
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** fuego n

CRIAPOKÉMON NORA

- **Pokémon:** Patrat
- **Nivel** 9
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel** 9
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Pidove
- **Nivel:** 9
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal volador

ESCOLAR JAIR

- **Pokémon:** Blitzle
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** electrico n

ESCOLAR IRATI

- **Pokémon:** Woobat
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

ESCOLAR NICOLASA

- **Pokémon:** Patrat
- **Nivel** 12
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Purrloin
- **Nivel** 12
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** siniestro n

ESCOLAR EDGAR

- **Pokémon:** Pidove
- **Nivel** 12
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal volador

- **Pokémon:** Roggenrola
- **Nivel** 12
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** roca n

CRIAPOKÉMON CHARLY

- **Pokémon:** Simisage
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** planta n

- **Pokémon:** Simisear
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** fuego n

- **Pokémon:** Simipour
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** agua n

Cueva Manantial

KARATEKA CURRO

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** siniestro lucha

- **Pokémon:** Throh
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** lucha n

- **Pokémon:** Sawk
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

LUCHADORA SUSAN

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

- **Pokémon:** Sawk
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

LUCHADORA EMMA

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

- **Pokémon:** Throh
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** lucha n

Ciudad Esmalte

ESCOLAR MAGNO

- **Pokémon:** Patrat
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

CIENTÍFICA CINDY

- **Pokémon:** Herdier
- **Nivel** 17
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** normal n

ESCOLAR IZARBE

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel** 15
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel** 15
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel** 15
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

CHICA DYE (EDICIÓN NEGRA)

- **Pokémon:** Whimsicott
- **Nivel** 65
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** planta n

CHICA DYE (EDICIÓN BLANCA)

- **Pokémon:** Lilligant
- **Nivel** 65
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** planta n

Bosque Azulejo

ENFERMERA TRINI

- **Pokémon:** Munna
- **Nivel** 15
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** psiquico n

PREESCOLAR LALI

- **Pokémon:** Cottonee
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** planta n

- **Pokémon:** Petilil
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt
- **Tipos:** planta n

PREESCOLAR SUSO

- **Pokémon:** Roggenrola
- **Nivel** 14
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** roca n

JOVEN KEPA

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

- **Pokémon:** Tympole
- **Nivel** 13
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** agua n

JOVEN SALVADOR

- **Pokémon:** Venipede
- **Nivel** 14
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho veneno

- **Pokémon:** Lillipup
- **Nivel** 14
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** normal n

KARATEKA MAXI

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

LUCHADORA LEE

- **Pokémon:** Timburr
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** lucha n

GEMELAS PATI Y SUE

- **Pokémon:** Sewaddle
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

- **Pokémon:** Sewaddle
- **Nivel** 16
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** bicho planta

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE



¡Qué grande! Oak está de vuelta. Ha recopilado las mejores dudas sobre Pokémon Blanco y Negro, y viene dispuesto a descubrir todos los secretos. En este número se ocupa de: el Trasladador Pokémon, para transferir ciertos Pokémon y objetos de evento, el Señor Abrelotodo, qué pasa en el Bosque Perdidos, qué funciones aporta la DSi, cómo funciona el sistema de entrenamiento...

El Trasladador Pokémon

Hola profesor, soy Marc, tengo 13 años y me gustaría que me resolviera unas cuestiones sobre Pokémon Blanco y Negro.

1.- En Ciudad Porcelana un hombre me pedía unas contraseñas. Se las puse y desbloqueé una función llamada "USAR TRASLADOR PKMN", ¿para qué sirve?

En el piso 10 del edificio de la izquierda de Ciudad Porcelana se encuentra un investigador que te pedirá que le digas una frase. Si le dices "Todos Felices. Simple Conexión" activará el Trasladador Pokémon.

El Trasladador Pokémon te permite transferir ciertos Pokémon y objetos de evento desde las Ediciones Diamante, Perla, HeartGold y SoulSilver. Los Pokémon y objetos son los siguientes: Celebi, Raikou, Entei y Suicune variocolor y el objeto Cáp. Candado (este evento todavía no ha tenido lugar).

En el mismo piso 11 se encuentra el Señor Abrelotodo. Si le llevas la Cáp. Candado para que la abra, te entregará la MT95, que contiene el movimiento Alarido, y te explica que había sido encerrada ahí para protegerla del Team Rocket.

Los restantes Pokémon de evento activan a su vez nuevos eventos en el Edificio Game Freak de Ciudad Porcelana (Celebi) y en el Bosque Perdidos (Entei, Raikou y Suicune):

1. Si apareces por el Edificio Game Freak de Ciudad Porcelana con el Celebi de evento transferido desde las Ediciones Diamante, Perla, Platino, Oro HeartGold o Plata SoulSilver, la señora te regalará a Zorua de nivel 10 (precisas un hueco en el equipo y una PokéBall).

2. Si apareces por el Bosque Perdidos con Raikou, Entei o Suicune variocolor de evento (puedes descargarlos desde las Ediciones Diamante, Perla, HeartGold y SoulSilver por medio del Trasladador Pokémon de Ciudad Porcelana), una mujer saldrá furiosa de la caravana y te atacará como si fuera un Pokémon.



¡TE ATACA ZOROARK! *Acércate a la caravana del Bosque Perdidos con Entei, Raikou o Suicune de evento y la mujer te atacará. En realidad es un Zoroark salvaje.*

En realidad se trata de Zoroark de nivel 25, aunque gracias a su habilidad Ilusión verás realmente una ilusión de Raikou, Entei o Suicune según el Pokémon que utilices (Entei, Suicune o Raikou respectivamente). La ilusión se desvanecerá al recibir daño, y entonces podrás capturar a Zoroark.

Si lo haces, el Bosque Perdidos perderá su ilusión, de manera que la caravana desaparece y el bosque se vuelve más grande. En el caso de que lo debilites, basta con que salgas del Bosque Perdidos y vuelvas a entrar para que la chica te vuelva a atacar. Si lo capturas, el cambio del bosque se volverá permanente.

2.- ¿Qué ataques recomienda para mi Leavanny? Tiene más Ataque que Ataque Especial y Cuchillada, Garra Umbría, Tijera X y Hoja Aguda.

Tijera X y Hoja Aguda son los movimientos que aprende de forma natural y reciben STAB (same type attack bonus, o bonus de ataques del mismo tipo que el Pokémon) aprovechando su gran Ataque, por lo que en principio están bien elegidos.

El principal problema de Leavanny es la resistencia, así que de objeto se le puede poner Banda Focus y a lo mejor tratar de cargarle una Danza Espada en el primer turno antes de ponerle a golpear (y quizá ponerle Relevo para tratar de pasarle el Ataque a otro Pokémon).

Otra opción es Cinta Elegida, aprovechando su gran Velocidad, aunque la variedad y cobertura de sus ataques no es la mejor. En cualquier caso tienes Retroceso como MT, más poderoso que Cuchillada si el Pokémon es muy feliz. Otra opción es Represalia para que actúe de revenge killer (y quizá ponerle Pañ. Elegido) al siguiente turno de la caída de un compañero.

3.- ¿Qué funciones hay para la DSi aparte del Videochat?

La DSi aporta dos extras: el videochat y la posibilidad de conectarse a Internet por encriptación WPA (hasta ahora los juegos de Pokémon sólo admitían WEP).

4.- ¿Podría poner la ficha técnica de Krookodile?

Mira aquí al lado.

Marc
e-mail

Nuevo sistema de experiencia

1.- Tengo Pokémon Edición Blanca, y voy por el gimnasio de Ciudad Caolín. La cuestión es la

siguiente: llevo bastante tiempo entrenando al Pokémon inicial, y mi equipo es bastante flojo, pero a la hora de entrenar, resulta aun más flojo. ¿Me puede recomendar algún sitio especial, o algún Pokémon para entrenar?

Esta pregunta puede parecer básica pero en realidad es bastante interesante de contestar. Y es que en las Ediciones Blanca y Negra el sistema de experiencia de los Pokémon ha cambiado radicalmente, y por ello la dinámica de entrenamiento de los Pokémon ha cambiado.

El problema que comentas se basa en el sistema de experiencia. Ahora, al calcular la experiencia que entregan los Pokémon tras caer derrotados, no sólo se tiene en cuenta la especie del Pokémon (lo que se conoce como "experiencia base") y el nivel del Pokémon debilitado, sino también el nivel del Pokémon que obtiene la



NUEVOS FONDOS PARA EL C-GEAR. *En el futuro podremos descargar cosas nuevas en los juegos, como este espectacular fondo para el C-Gear.*

experiencia.

Esto quiere decir que si tu Pokémon tiene un nivel muy superior al nivel del Pokémon derrotado, la experiencia será inferior a la que habría ganado otro Pokémon de un nivel más cercano o inferior. Este cambio se traduce en que tratar de entrenar a los Pokémon de alto nivel derrotando a Pokémon salvajes de un nivel más bajo se vuelve muy complicado, porque la experiencia que obtendrán será cada vez más baja.

Otro efecto interesante, y es lo que os ocurre a quienes os centráis en un único Pokémon durante la aventura, es que vuestro Pokémon estará permanentemente luchando contra Pokémon de niveles inferiores, o lo que es lo mismo, recibiendo menos experiencia de la que podría recibir otro Pokémon a un nivel más cercano al del Pokémon derrotado. Por ello, entrenar a un único Pokémon durante la aventura en realidad supone perder muchas oportunidades de entrenar a varios Pokémon al mismo tiempo en base a la experiencia que entregan los Pokémon de los entrenadores (que entregan un bonus del 50% adicional de experiencia), pues ajustando mejor los niveles de tus Pokémon a los de los rivales, se es más eficiente en base al nuevo sistema de experiencia.

DATOS DE KROKODILE

Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
1 Malicioso	Afilagarras	Tormento	Contoneo	Habilidad: Intimidación (baja el Ataque al rival al entrar en batalla) o Autoestima (aumenta su Ataque al debilitar a un Pokémon rival). Obtención: Evoluciona de Krokorok al nivel 40. Krokorok sale en el Castillo Ancestral. Tipo: Tierra/Siniestro: Inmune a Eléctrico y Psíquico, resistente a Veneno, Roca, Fantasma y Siniestro, débil a Lucha, Bicho, Agua, Planta y Hielo.	PS: 394 Ataque: 366 Defensa: 262 Velocidad: 311 At.Especial: 251 Df.Especial: 262
1 Furia	Garra Dragón	Imagen	Sustituto		
4 Mordisco	Rugido	Descanso	Golpe Roca		
7 Ataque Arena	Tóxico	Atracción	Alarido		
10 Tormento	Corpulencia	Ladrón	MOs		
13 Bucle Arena	Poder Oculto	Puntapié	Fuerza		
16 Buena Baza	Mofa	Canon	Corte		
19 Bofetón Lodo	Hiperrayo	Onda Certera	Mov. Huevo		
22 Embargo	Protección	Lanzamiento	Doble Filo		
25 Contoneo	Frustración	Calcinación	Contador		
28 Triturar	Antiaéreo	Embargo	Foco Energía		
32 Excavar	Terremoto	Garra Umbría	Mal de Ojo		
36 Cara Susto	Retroceso	Vendetta	Persecución		
42 Juego Sucio	Excavar	Represalia	Paliza		
48 Torm. Arena	Demolición	Giga Impacto	Alboroto		
54 Terremoto	Doble Equipo	Roca Afilada	Colm. Rayo		
60 Enfado	Bomba Lodo	Terratemblor	Colm. Ígneo		
	Torm. Arena	Avalancha	Treparrocas		
	Tumba Rocas	Cola Dragón			
	Golpe Aéreo	Hierba Lazo			

Por ello, lo ideal habría sido que hubieras entrenado a 4 ó 5 Pokémon durante la aventura. Sin embargo, hay un objeto que te permite beneficiarte de este cambio del sistema de experiencia igualmente, el Repartir Exp. Este objeto repartirá la experiencia obtenida por tu Pokémon inicial con el Pokémon que lo lleve equipado, lo que se traduce en que si gracias a tu Pokémon inicial derrotas a un Pokémon de nivel alto, su compañero con el objeto Repartir Exp. equipado recibirá la parte que le corresponda de la experiencia amplificada por el hecho de que su nivel sea muy inferior al del Pokémon debilitado.

2.-¿Habrá mas eventos Pokémon además del de Celebi en Pokémon Edición Blanca y Negra?

Hasta ahora hemos contado con tres eventos, dos procedentes de las anteriores ediciones (Celebi y Entei, Raikou y Suicune varicolor) y uno propio de los nuevos juegos, como Ticket Libertad y Victini. Además, hace unos días en pokemon.com ha aparecido un mini-juego con el que podrás obtener una evolución de Eevee con una habilidad especial.

En Japón hasta ahora ha habido pequeños eventos, generalmente basados en el Pokémon Dream World, como Cubchoo, Croagunk o Scraggy promocionales, un huevo del que podían nacer Pidove, Axew o Pansage, diversos fondos promocionales del C Gear, etc. Además, se ha anunciado un evento de reparto de Zoroark con el ataque exclusivo Alarido. Como siempre, es de suponer que estos eventos terminen por llegar a España.

Además, en base a los eventos secretos de los juegos de Pokémon Blanco y Negro, en el futuro deberían repartir la Cáp. Candado (ver arriba), así como a los Pokémon secretos: Keldeo, Meloetta y Genesect.

3.-En Pokémon Blanca y Negra, hay un meteoro en el museo de Ciudad Gres, ¿para qué sirve?

Lo primero, ese museo está en Ciudad Esmalte. En este museo efectivamente hay un meteorito

misterioso. Si lo examinas teniendo a Deoxys en el equipo, el Pokémon cambiará de Forma. Al haber un solo meteorito, deberás observar el meteorito las veces necesarias hasta llegar a la forma que desees, en el orden: Forma Normal, Ataque, Forma Defensa y Forma Velocidad.

HO-OH APRENDE METEOROBOLA AL NIVEL 1 EN ORO, PLATA, BLANCO Y NEGRO. PARA QUE LO APRENDA, LLÉVALE AL RECORDADOR DE MOVIMIENTOS DEL JUEGO.

4.- Esta es mi cuarta y última pregunta, ¿se sabe algo de la rumoreada Edición Gris para Nintendo 3DS?

No se sabe nada de los proyectos de Game Freak para Nintendo 3DS. En recientes entrevistas, Junichi Masuda ha mostrado su interés por la nueva consola pero sin entrar en detalles. Aunque su compañera Mana Ibe pareció negar el desarrollo de una tercera versión, posteriormente Junichi Masuda dijo que se trataba de un error de los entrevistadores y que nunca habían querido decir tal cosa.

Hace unos meses Satoru Iwata comentó que efectivamente se estaría desarrollando un juego de Pokémon para Nintendo 3DS, pero no sabemos nada de él por el momento. Es de suponer que tras la salida de Pokémon Typing DS en Japón, la maquinaria de Game Freak empiece a mover un nuevo juego de Pokémon, que muy probablemente será para la nueva consola. En cualquier caso, no tiene por qué tratarse de un juego de la serie principal, quizá quieran probar suerte antes con un spin-off.

Juan
e-mail

Pokémon Dream World

Hola profesor, me llamo Iván y es la primera vez que escribo. Tengo Pokémon Diamante y SoulSilver. Por favor conteste a las preguntas.

1.- ¿Cuál será el sitio web del mundo de los sueños para blanco y negro?

La dirección de la web es http://es.pokemon-gl.com/pre/es.html

El sitio tenía previsto su lanzamiento el pasado 30 de marzo, pero a causa del terremoto de Japón, Game Freak ha decidido aplazarlo para ahorrar energía. Según la web, el Pokémon Dream World será lanzado esta primavera.

2.- ¿Es verdad que Ho-oh puede aprender Meteorobola?

Ho-oh aprende Meteorobola al nivel 1 en las Ediciónes HeartGold y SoulSilver, pero no Diamante, Perla y Platino. También en Blanco y Negro. Para que aprenda este movimiento, debes llevarle al recordador de movimientos del juego (Ciudad Endrino en Johto y Ciudad Loza en Teselia).

4.- Tengo todos los teléfonos de los líderes de gimnasio excepto el de Azul, porque no sé cómo puede Dalia dar a tus Pokémon un masaje. ¿Cómo puedo conseguir que los dé?

Tienes que hablar con Dalia en Pueblo Paleta entre las 15:00 y las 15:59 una vez por día. Una vez Dalia haya realizado 7 masajes, y presentándole un Pokémon de máxima Felicidad, te entregará el número de PokéGear de su hermano Azul (tras haber obtenido la Medalla Tierra). De esta manera podrás llamarle para concertar una nueva batalla en el Dojo Kárate los domingos por la noche.

5.- ¿Podría poner la ficha de Zekrom?

Dicho y hecho.

Iván
e-mail

DATOS DE ZEKROM

Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
1 Colm. Rayo	Afilagarras	Tumba Rocas	Contoneo	Habilidad: Terravoltaje (impide el efecto de las habilidades que impiden, anulan el efecto secundario o reducen el poder de cualquier movimiento). Obtención: Castillo de N (Edición Blanca). Tipo: Dragón / Eléctrico: Muy resistente a Eléctrico, resistente a Volador, Acero, Fuego, Agua y Planta, débil a Tierra, Hielo y Dragón.	PS: 404 Ataque: 438 Defensa: 372 Velocidad: 306 At.Especial: 372 Df.Especial: 328
1 Furia Dragón	Garra Dragón	Imagen	Sustituto		
8 Cerca	Tóxico	Descanso	Foco Respl.		
15 Poder Pasado	Poder Oculto	Canon	Voltio Cruel		
22 Rayo	Hiperrayo	Eco Voz	Golpe Roca		
29 Dragoaliento	Pantalla Luz	Onda Certera	MOs		
36 Cuchillada	Protección	Lanzamiento	Corte		
43 Cabezazo Zen	Danza Lluvia	Rayo Carga	Vuelo		
50 Rayo Fusión	Velo Sagrado	Garra Umbría	Fuerza		
54 Garra Dragón	Frustración	Vendetta			
64 Cerca	Rayo	Giga Impacto			
71 Triturar	Trueno	Destello			
78 Trueno	Retroceso	Roca Afilada			
85 Enfado	Psíquico	Voltiocambio			
92 Vozarrón	Bola Sombra	Onda Trueno			
100 Ataque Fulgor	Doble Equipo	Avalancha			
	Reflejo	Cola Dragón			

PokéDex Nacional

Hola profesor Oak. Me llamo Javi y me gustaría que me respondiera dos pequeñas dudas que tengo.

1.- ¿En Blano y Negro se podrán conseguir todos los Pokémon de la Pokédex Nacional?

Tendrás que pasar Pokémon de Diamante, Perla, Platino, Oro y Plata, incluyendo los legendarios de estas ediciones, los Pokémon iniciales y muchos otros.

Algunos de ellos se podrán obtener del Pokémon Dream World, pero en todo caso por ahora es necesario pasarse bastantes Pokémon desde juegos anteriores.

Javi
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK


✔ Guía Paso a paso ✔ Todos los Pokémon del juego ✔ Consejos
Guía de expertos
POKéMON RANGER Trazos de Luz
Prepárate para resolver el misterio de las corazas y rescatar por fin a Panema. Además, vamos a descubrir a una serie de impostores...
Sumario
→ Murales en las Ruinas de Oblivia (págs. 14 a 17)
CUARTA ENTREGA

Murales en las Ruinas de Oblivia

Los Nappers siguen en activo. Debes seguir a los captores de Lea y Panema hasta las Ruinas de Oblivia. Allí descubrirás al verdadero líder de los Nappers y empezarás a entender sus macabros planes.

1. El secuestro de Lea y Panema

Tras recibir la llamada de Eustaquio, voláis a casa de Rodel. Los Nappers le han dado un golpe y se han llevado a Lea y Panema. Al mando estaba alguien misterioso... pero enseguida detectáis la señal de Panema en la Cascada de Plata.



2. Rumbo a la Cascada de Plata

Para llegar a la Cascada de Plata, vola con Staraptor hasta Acuarretiro y allí monta en Suicune para cruzar la Vía Solfía y remontar el río al noroeste. Deberás pegar saltos con Suicune para evitar a los feroces Carvanha que infestan el río.



CASCADA DE PLATA, ISLA SOLFÍA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Azumarill	1	R-020	Agua	Agua	Mojar x2	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Lotad	1	R-243	Planta	Planta	Corte x1	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.

3. Misión: ¡Rescata a Lea y también a Panema!

Al llegar a la cascada, sube por el lateral y guarda la partida. Un poco más allá encontraréis el acceso a una cueva oculta tras la cascada. De aquí proviene la señal de Lea y Panema, y vuestra nueva misión es rescatarlas.





POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Riolu	1	R-264	Lucha	Lucha	Destruir x2	Propina puñetazos al oponente.

4. Avanza por la cueva

Sigue avanzando al norte por la cueva y cuidado con los Skorupi que caen del techo. Al final del pasillo hay un Napper, que os enviará a Riolu. Está enfadado pero es una captura sencilla. El Napper se marcha sin daros pista alguna.



5. El cubo psíquico

La siguiente sala se encuentra bloqueada por un extraño cubo psíquico. Toma el pasadizo a la derecha y captura a un Haunter para poder desactivarlo. Aprovecha y captura algunos Pokémon poderosos como Bastiodon en la zona.



6. El ataque del Corazado

Nada más subir de piso, un Corazado os sale al encuentro. Se trata de un guerrero de tiempos remotos, pero no se sabe muy bien qué hace aquí. En cualquier caso no está dispuesto a dejaros pasar y os envía a dos Gabite.



CORAZADOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Gabite	2	R-200	Dragón	Dragón	Corte x2	Lanza llamaradas contra el oponente.

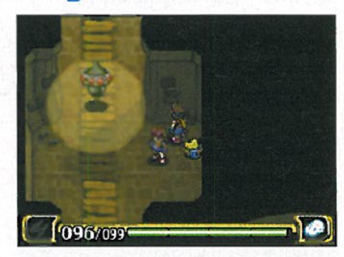
7. Laberinto Claydol I

Antes de irse, el Corazado llama a los Claydol para que vigilen la zona. Como siempre, si entras dentro de su campo de visión te mandarán al inicio, aunque ahora su visión es de 360° y no es posible derrotarles. Fíjate en el mapa para superar el laberinto: Debes tomar el camino de la izquierda del todo, porque el más cercano se encuentra bloqueado. Aprovecha los huecos en la pared para refugiarte de los Claydol y sigue hacia arriba hasta el fondo y luego a la derecha.



8. Laberinto Claydol II

Ignora la primera puerta y refúgiate abajo. Espera a los dos Claydol, y cuando se marche el primero síguele y refúgiate en el hueco al sur de la segunda puerta. Cuando los Claydol se hayan ido hacia arriba, sal por la derecha del laberinto.



9. El misterio de las corazas

Al otro lado se encuentra una galería de armaduras antiguas... ¿habrá revivido alguna de ellas? Mientras tanto, un Napper aparece con su Slowking para tratar de impediros el paso. Aprovecha para guardar y sigue a la derecha.



POKÉMON NAPPERS

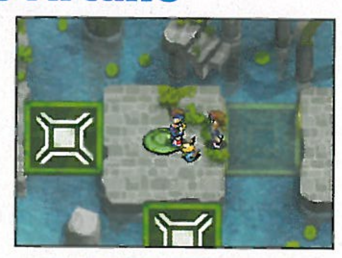
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Slowking	1	R-268	Psíquico	Psíquico	Teletransp	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente

RUINAS DE OBLIVIA, ISLA SOLFÍA

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Raichu	1	R-006	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Floatzel	1	R-037	Agua	Agua	Mojar x3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Umbreon	1	R-080	Siniestro	Siniestro	Corte x3	Crea ondas siniestras a su alrededor que fatigan al oponente
Swampert	1	R-097	Agua	Agua	Mojar x3	Dispara burbujas que ralentizan al oponente.
Magneton	3	R-111	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la Energía del Capturador.
Haunter	3	R-165	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x2	Crea nubes de energía negativa a su alrededor que frenan al oponente.
Claydol	1	R-174	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x2	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.
Bastiodon	1	R-179	Acero	Acero	Placaje x4	Hace caer bolas de hierro para atacar al oponente.
Bronzong	2	R-185	Acero	Acero	Poder Psique x2	Hace caer bolas de hierro para atacar al oponente.
Magmar	2	R-188	Fuego	Fuego	Quemar x2	Lanza llamaradas contra el oponente.
Gible	1	R-199	Dragón	Dragón	Destruir x1	Lanza llamaradas contra el oponente.
Gabite	1	R-200	Dragón	Dragón	Corte x2	Lanza llamaradas contra el oponente.
Metang	3	R-225	Acero	Acero	Destruir x2	Lanza bolas de hierro contra el oponente.
Chingling	2	R-260	Psíquico	Psíquico	Teletrans.	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.
Skorupi	2	R-262	Veneno	Veneno	Destruir x2	Lanza bolas venenosas que fatigan al oponente.
Riolu	2	R-264	Lucha	Lucha	Destruir x2	Propina puñetazos al oponente.
Houndour	4	R-266	Siniestro	Siniestro	Placaje x2	Propina puñetazos al oponente.
Anorith	2	R-269	Roca	Roca	Corte x2	Crea ondas siniestras a su alrededor que fatigan al oponente
Armaldo	1	R-270	Roca	Roca	Corte x4	Hace caer muchas rocas para atacar al oponente.
Kabuto	1	R-271	Roca	Roca	Destruir x2	Hace caer muchas rocas para atacar al oponente.

10. Laberinto Arcano

Tras oír a Panema cerca, os apresuráis más. Estás en un nuevo laberinto. Presiona el botón amarillo y avanza por la plataforma amarilla hasta dar con el botón verde (sáltate el azul primero). Ve hacia arriba y cruza la plataforma verde para pulsar el botón azul. Luego ve al extremo sur de la sala y pulsa el botón rojo. Coge la pasarela roja del sur hasta el otro extremo de la sala y luego dirígete al norte. Sigue estos pasos y evita los otros botones, porque desactivan las plataformas de otro color.





11. Otro Corazado ataca

Al final del laberinto, otro Corazado sale al encuentro, y envía a dos Anorith y dos Kabuto. Sigue arriba y saldrás a una zona exterior. Rodel llama para preguntar cómo váis. Aprovecha y guarda antes de entrar de nuevo en las ruinas.



CORAZADOS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Anorith	2	R-269	Roca	Roca	Corte x2	Hace caer muchas rocas para atacar al oponente.
Kabuto	2	R-271	Roca	Roca	Destruir x2	Hace caer muchas rocas para atacar al oponente.

12. Otros dos Corazados

De nuevo en las ruinas, dos Corazados os cortan el paso y os envían cuatro Claydol. Estos Claydol lanzan bolas psíquicas por doquier y dos de ellos están inquietos, así que la ayuda de Pichu puede ser necesaria.

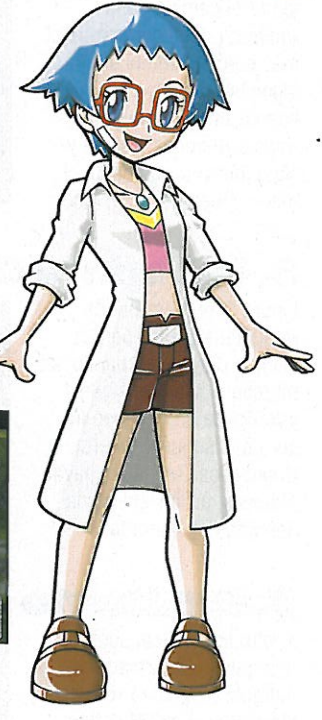


CORAZADOS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Claydol	4	R-174	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x2	Genera unos círculos misteriosos que paralizan al oponente.

13. Cúmulo psíquico

Para poder avanzar necesitarás destruir el cúmulo psíquico que bloquea el paso. Captura 4 Pokémon psíquicos (Claydol, Bronzong, Haunter) en los cuartos de los laterales y combina sus movimientos de campo para destruirlo.





14. La sala de la puerta roja

Por fin llegáis a la puerta roja de la que os había hablado Panema. Sin embargo, una voz misteriosa anuncia que os ha detectado y os envía varias andanadas de Pokémon: Primero cuatro Magby, luego seis Treecko y finalmente ocho Beldum.



CORAZADOS						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Magby	4	R-187	Fuego	Fuego	Quemar x1	Lanza llamaradas contra el oponente.
Treecko	6	R-142	Planta	Planta	Corte x1	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Beldum	8	R-224	Acero	Acero	Destruir x1	Lanza bolas de hierro contra el oponente.

15. El Pichu infiltrado

A Brisa no se le ocurre cómo abrir la puerta, pero Pichu Kelele da con la solución. Entra por uno de los agujeros y evita a los Corazados del otro lado para pulsar el botón de apertura. Salva y captura algunos Pokémon fuertes antes de avanzar.



16. Purple Eye

Al otro lado de la puerta se encuentran los Corazados. Están tan nerviosos que revelan su identidad: son Nappers disfrazados. Pero ya da igual, porque entonces aparece un misterioso personaje: Purple Eye. Parece que continúa con los planes de los Nappers, y ha conseguido que la Profesora Lea descifre unos murales bajo amenaza. De repente aparece Rodel de la nada y libera a su hija Panema, y Brisa aprovecha para liberar a Lea de los guardias. Ya sólo queda Purple Eye.





17. El ataque de Garchomp

Purple Eye te revela que él es el verdadero líder de los Nappers. Ya tiene la información que necesitaba, pero te envía a su Garchomp al ataque. Garchomp es muy veloz, y ataca en movimiento con su velocidad. Aprovecha cuando esté más parado para hacer redadas, y cuando ataque para soltar Pokémon. Cuando se ponga inquieto, comenzará a lanzar llamaradas azules y se moverá más rápido, así que necesitarás contar con la ayuda de Pichu.





POKÉMON NAPPERS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Garchomp	1	R-201	Dragón	Dragón	Destruir x1	Realiza placajes rápidos o lanza llamas contra el oponente.

18. La Armadura de Oro

Lea aprovecha para contaros lo aque dicen los murales. Parece que el Regente Malévolo de las leyendas había descubierto una Armadura de Oro que le daría la vida eterna. En todo caso habéis rescatado a Lea y Panema: Misión cumplida.





19. Los murales arcanos

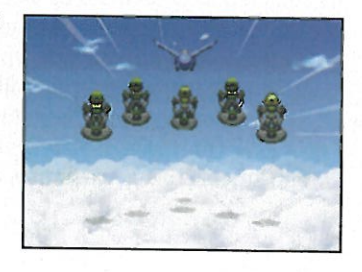
Parece que Purple Eye estaba interesado en el mural de Zapdos, el último pájaro legendario. Justo entonces aparece Panema con las fotos de los murales. En el primero se puede ver un fuerte volador provocando la destrucción de Oblivia. Y en el segundo aparecen Articuno, Zapdos y Moltres siendo invocados. Parece que ambos murales podrían estar relacionados, así que ahora el objetivo es volar al Monte Lámpagos e impedir que Purple Eye despierte al último pájaro: Zapdos.





20. Rumbo al Monte Lámpagos

Tras dejar que Panema active un nuevo nivel de carga en el Capturador, capturáis a un Staraptor y voláis al noroeste de Oblivia hacia el Monte Lámpagos. Por el camino os cruzaréis con unos Nappers persiguiendo de nuevo a Latios (o Latias)...



- **Ninja:** Completa el Star Road, que está en el mapa de la Star Cuo, una vez en el Tournament Mode.
- **Slime:** Game 28 partidos.
- **White Mage:** Completa el Star Road, situado en el mapa de la Star Cup, dos veces en el modo Torneo.



METROID OTHER M

UNOS CUANTOS EXTRAS QUE PODEMOS DISFRUTAR UNA VEZ ACABADO EL JUEGO

- **Explorar la nave:** Al acabar el juego en modo normal puedes volver al principio y encontrar los ítems que te hayas dejado por el camino. Además, tendrás disponible un jefe extra.
- **Modo Difícil:** Si te han quedado ganas de más Metroid prueba el modo difícil que se desbloquea al acabar el juego al 100%.
- **Galerías:** Estarán disponibles al acabar el juego por primera vez.

NBA JAM

En la pantalla de inicio, donde pone 'pulsa A para empezar' pulsa los siguientes botones para lograr nuevos y divertidos equipos:

- **J Cole y la Novena maravilla:** Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, 1 y 2.
- **Equipo Demócrata:** Pulsa izquierda trece veces y a continuación el botón +.
- **Equipo Republicano:** Pulsa derecha trece veces y el botón +.
- **Equipo Beastie Boys:** Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, y el botón +.



NO MORE HEROES 2

- **Modo Amargo:** Acaba el juego en modo dulce o medio.
- **BJ5 Video:** Acaba el juego de BJ5, luego seleccionalo desde la TV del motel.
- **Death Mach (Boss Rush):** Acaba el juego y luego seleccionalo desde el menú.
- **Trailer del E3:** Acaba el juego y lo podrás ver desde la TV del motel.
- **Sin Chaquetas:** Completa todas las misiones de venganza.
- **Ataque Rebanada:** Haz que Jeane (tu gata) pierda peso jugando con ella.
- **Huevo de Pascua:** si comienzas un nuevo juego con la partida de la primera entrega en la memoria de la consola, las máscaras que tenías de esa aventura decorarán la habitación de Travis.
- **Salvarte de la muerte:** Al perder toda la vida, si mueves repetidamente el mando y el nunchuck Travis se recuperará con un poco de salud. No funciona todas las veces y un máximo de cinco.

TATSUNOKO VS. CAPCOM

PARA CONSEGUIR NUEVAS ILUSTRACIONES

- **Ilustración Especial # 2:** Acaba el juego 5 veces.
- **Ilustración Especial # 3:** Acaba el juego 10 veces.
- **Ilustración Especial # 4:** Acaba el juego 15 veces.
- **Ilustración Especial # 5:** Acaba el juego 20 veces.

Wii PARTY

SECRETOS Y NIVELES DE MÁXIMA DIFICULTAD

- **Minijuego secreto:** Supera los cinco eventos de Juegos de fiesta, es decir: Isla Aventura, Gira mundial, Mii en raya, La rueda de la suerte y El bingo, y conseguirás que se desbloquee un minijuego secreto: el tramposo.
- **Niveles Experto y Maestro de la consola:** Supera en nivel Avanzado cualquier juego que tenga ese nivel de dificultad disponible, y así harás aparecer un nuevo nivel de dificultad para todos esos juegos: el Experto. Luego supéralo también en ese nuevo nivel de dificultad y aparecerá el nivel Maestro.

Quinta pieza: En la parte final del nivel hay unas plataformas-plátano que giran acercándose y alejándose de la pantalla. La pieza está en la última de estas plataformas.



DRAGON BALL
REVENGE OF KING PICCOLO

DESBLOQUEA A LOS SIGUIENTES PERSONAJES PARA PARTICIPAR EN EL MODO TORNEO

- **Diablo:** Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- **Arale:** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en todos los niveles.
- **Sargento Blue:** Recoge los tesoros del nivel 3.
- **Tambor:** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 10 niveles
- **Piccolo (Viejo):** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 15 niveles.
- **Piccolo (Joven):** Recoge todos los tesoros y consigue puntuación S en 20 niveles.
- **Momia:** Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- **Sargento Murasaki:** Recoge todos los tesoros del nivel 2.
- **Son Gohan:** Recoge todos los tesoros del nivel 6.
- **Pandereta:** Completa el juego.
- **Tao Pai Pai:** Recoge todos los tesoros del nivel 4.

EPIC MICKEY

EL MODO NEW GAME +

- **Completa el juego.** Esto hace el juego más complicado. ¡a ver si puedes con ello!

Para desbloquear los personajes en sus versiones antiguas estilo de dibujo animado:

- **Mickey Mouse, "Mad Doctor":** Recoge 20 rollos de película
- **Oswald el conejo afortunado, Corto "Oh What a Knight":** Colecciona 30 rollo de película

GUITAR HERO
WARRIORS OF ROCK

INTRODUCE LOS CÓDIGOS EN LA PANTALLA DE CÓDIGOS

- **Desbloquea todos los personajes:** AZUL, VERDE, VERDE, ROJO, VERDE, ROJO, AMARILLO, AZUL.
- **Desbloquea todos los escenarios:** ROJO, AZUL, AZUL, ROJO, ROJO, AZUL, AZUL, ROJO.

GOLDENEYE 007

INTRODUCE ESTOS CÓDIGOS EN LA PANTALLA DE EXTRAS

- **Modo Cabezones:** <477MYFR13NDS4R3SP13S>
- **Invisibilidad (pantalla dividida):** Inv1s1bleEv3ryth1ng
- **Etiquetas (pantalla dividida):** NotIt! 11

KIRBY'S EPIC YARN

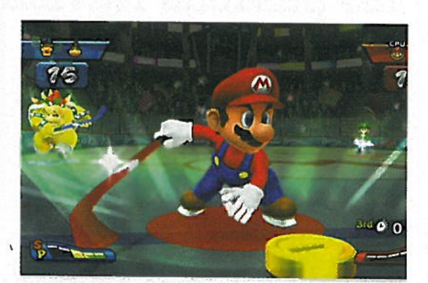
CONSIGUE DIFERENTES MELODÍAS

Acaba el juego y desbloquearás las melodías Dream Land, títulos de crédito y Yin-Yarn's.

COLECCIONABLES EXTRA

Varios coleccionables no están disponibles en la tienda por defecto y, en cambio, se desbloquean al derrotar a los jefes específicos:

- **Hanging Bells:** Acaba con Yin Yarn.
- **Muñeco King Dedede:** Vence al rey Dedede.
- **Muñeco de Meta Knight:** Derrota a Meta Knight.
- **Cama Estrella:** Vence a Yin Yarn.

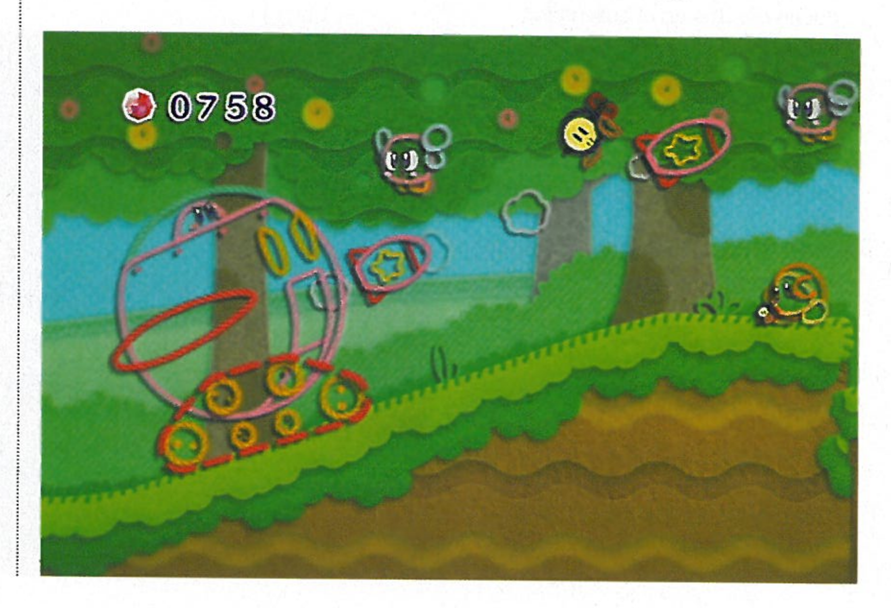


MARIO SPORT MIX

PERSONAJES DESBLOQUEABLES

Ten en cuenta que, cuando desbloqueas a uno, sólo puedes usarlo en el deporte en el que has realizado la tarea.

- **Black Mage:** Completa el Star Road, que está en la Star Cup, dos veces en el Tournament Mode. Completa el Star Road tres veces para desbloquearle en los otros tres deportes.
- **Cactuar:** Juega 60 partidos o derrótale en un camino oculto del Tournament Mode.
- **Moogle:** Completa la Mushroom Cup Smile; disputa 28 partidos o derrótale en un camino oculto del Tournament Mode.





Wii

En esta selección, predominan los juegos lanzados desde las pasadas Navidades hasta la actualidad.



CALL OF DUTY
BLACK OPS

CÓDIGOS

Si usas el mando clásico, en el menú principal mira hacia abajo, hacia tus manos y presiona "ZL" y "ZR" un par de veces para liberarte de la silla. Si usas mando de Wii y nunchuk, agítalos. Detrás de la silla en la que estabas hay un terminal del ordenador. En él puedes meter estos códigos para desbloquear curiosos secretos.

- **ZORK:** Un minijuego de texto. Puede conectar un teclado USB a tu Wii para jugarlo.
- **HELP:** obtienes una lista de comandos que puede teclear y que producen efectos en el ordenador, ¡cómo en el viejo sistema operativo MSDos!
- **3ARC UNLOCK:** desbloquea todas las misiones en la pantalla de selección de misiones del modo Campaña (pero no los mapas zombie).
- **3ARC INTEL:** desbloquea todos los archivos de inteligencia.

CASTLEVANIA
REBIRTH

DESBLOQUEA LA SELECCIÓN DE NIVELES

Elige la opción de 'Comenzar Partida', y pulsa derecha unos segundos.

DESBLOQUEA EL MODO CLÁSICO

Completa el juego y será seleccionable.

CAVE STORY

TRAJES ALTERNATIVOS

En la pantalla de título, mantén pulsado el botón B e introduce la combinación que quieras entre todas estas. Si la introduces correctamente, el mensaje "Press the A Button to Begin" parpadeará.

- **Traje Azul:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, Up.
- **Navidad:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, Left.
- **Halloween:** 1, 2, 1, 2, 1, 1, 1, 2, 2, +, +, -, -, Right.
- **Traje Rojo:** 1, 2, 1, 2, 2.
- **Conviértete en Quote:** 1, 2, 1, 2, Down.
- **Traje Amarillo:** 1, 2, 1, 2, 1, Down.

DONKEY KONG
COUNTRY RETURNS

LAS 5 PIEZAS DE PUZLE DEL TEMPLO DORADO

- **Primera pieza:** En la primera plataforma flotante de piedra, acaba con el enemigo de la parte superior (saltando sobre él). Ya sin esa molestia, colócate en el centro de la plataforma y haz que Donkey golpee el suelo (agitando el mando o mando y nunchuk). La vasija de la parte inferior se hará añicos y aparecerá la pieza.
- **Segunda pieza:** En la zona de pequeñas plataformas con plátanos encima, debes conseguir los nueve plátanos para que aparezca la pieza (en una plataforma de fresa que hay a la izquierda de la fila superior). Recoge los plátanos de izquierda a derecha en la fila inferior y de derecha a izquierda en la superior.
- **Tercera pieza:** En uno de los plátanos-plataforma gigantes, verás dos círculos de plátanos giratorios. Coge todos los plátanos y aparecerá la pieza de puzle.
- **Cuarta pieza:** Avanza hasta una zona con tres plataformas de fresa, sobre la primera hay un racimo de plátanos. Cógelo y, desde ese momento y cada vez que cojas uno, aparecerán racimos de plátanos sobre esas fresas. Cuando los cojas todos, aparecerá la pieza.



- **Maldición cósmica:** Solo por la noche en el cementerio.
- **Epic Fail:** En la estatua de la casa de Goth.
- **Musa:** Pintando en el museo.

MARIO VS. DONKEY KONG
¡LOS MINIS MARCHAN DE NUEVO!

DESBLOQUEA NUEVOS MINIS

Los consigues al superar determinados niveles de la azotea, y los activas en 'opciones - extras - personaje':

- **Mini Donkey Kong:** Supera los niveles A-7, A-8 y A-9.
- **Mini Party (cambian entre DK, Mario, Peach y Toad):** Supera los niveles A-10, A-11 y A-12.
- **Mini Peach:** Supera los niveles A-4, A-5 y A-6.
- **Mini Toad:** Supera los niveles A-1, A-2 y A-3.



MARIO Y LUIGI
VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

ÍTEMS 'CHOLESTEROAD':

- **Medalla Desafío:** Alcanza la clasificación A en Green Shell.
- **Calcetines Bro:** Alcanza la clasificación A en You Who Cannon.
- **Guantes Sifón:** Alcanza la clasificación A en Magic Window.
- **Botas Dizzy:** Alcanza la clasificación A en Super Bouncer.
- **Pieza de Consejo:** Alcanza la clasificación A en Spin Pipe.
- **Botas Intrépido:** Alcanza la clasificación A en Jump Helmet.
- **Prenda Maestra:** Alcanza la clasificación A en todos los desafíos.

DESBLOQUEA LOS SIGUIENTES FINALES ALTERNATIVOS

- **Final Alternativo 1:** Acaba el juego con Mario, Luigi y Bowser, teniendo a todos con un nivel superior a 39.
- **Final Alternativo 2:** Acaba con Mario y Luigi por debajo de nivel 18.



OKAMIDEN

DESBLOQUEABLES DISPONIBLES UNA VEZ QUE ACABAS EL JUEGO Y COLECCIONAS TODO

- **Dark Sun (Dark Chibi):** Acaba la aventura.
- **First Sunrise (Chibi Shiranui):** Debes completar todas las misiones y encargos.
- **Karmic Returner (Original Amaterasu):** También disponible una vez acabado el juego.
- **Moon's Legacy (Made of Ice):** Debes terminar al completo Treasure Tome
- **Painter's Legend (Ishaku's armor):** Debes completar el bestiario.

ROOMS

TROFEOS Y DESBLOQUEABLES

- **Basic Master:** Acaba todos los niveles de Mansión 1.
- **Items Master:** Obtén todos los items de Rooms Street.
- **Mirror Master:** Acaba todos los niveles de Mansión 3.
- **Regalo de Mr. Book:** Encuentra las cuatro piezas de puzzle en Rooms Street y luego usa la salida.
- **Caramelo de novato:** Completa diez niveles con calificación ORO.
- **Creador de Puzzles:** Haz diez niveles con el editor.
- **Rooms Mania:** Acaba todos los niveles de Mansión 1-4.
- **Rooms Master:** Acaba todos los niveles de Extra Mansión.
- **Rooms Stone (Nivel pájaro):** Completa 75 retos.
- **Rooms Stone (Nivel ardilla):** Completa 50 retos.
- **Rooms Stone (Nivel cocodrilo):** Completa 125 retos.
- **Rooms Stone (Nivel Instituto):** Completa 175 retos.
- **Rooms Stone (Nivel Brujo):** Completa 100 retos.
- **Rooms Stone (nivel mono):** Completa 25 retos.
- **Rooms Stone (nivel roomo sapien):** Completa 150 retos.

SUPER SCRIBLENAUTS

EXISTE LA STARITE 121

Para conseguirla tienes que crear una máquina del tiempo. Úsala varias veces. En una de las veces que la utilices aparecerás en un escenario extraño, conde hay un Maxwell alternativo y una Starite en un árbol. Al cogerla habrás completado el juego al completo.

THE LEGEND OF ZELDA
SPIRIT TRACKS

CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR CAZAR CONEJOS

- **Contenedor de corazón:** 5 conejos.
- **Scroll de espada:** 50 conejos.

CONSIGUE NUEVOS OBJETOS POR SELLOS NIKO

- **Escudo de la Antigüedad:** 10 sellos.
- **Scroll de espada 2:** 20 sellos.
- **Uniforme de ingeniero:** 15 sellos.



TRANSFORMERS GUERRA POR CIBERTRÓN
AUTOBOTS Y DECEPTICONS:

PASSWORDS

- **Autobot Silverbolt** 10141
- **Decepticon Ramjet** 99871

DESBLOQUEABLES

- **Decepticon Cyclonus** Acaba con él en Nivel Calles 6 (Arena 18)
- **Decepticon Motormaster** Acaba con él en N. Alcantarillas 6 (Ar. 12)
- **Decepticon Shockwave** Acaba con él en N. Purificación 6 (Arena 30).



- **El amante de los animales (puzles 145, 146 y 147):** haz que el hámster pierda peso para que aparezcan.
- **La casa de los músicos (puzles 139, 140 y 141):** Encuentra las tres diferencias en cada cuadro para que se desbloqueen.
- **El puzle de la casa del doctor (puzles 151, 152 y 153):** Acaba los 150 puzles anteriores.
- **Casa de los corazones dulces (puzles 148, 149, 150):** Acaba el juego.
- **Casa del maestro del Té (puzles 142, 143 y 144):** Consigue todos los ingredientes con los que se puede hacer té.



EL PROFESOR LAYTON
Y EL FUTURO PERDIDO

LOS RETOS DE LAYTON

- **Casa del hotelero:** Acaba los diez cursos de coche de juguete.
- **Casa del mensajero:** Completa las doce entregas del loro.
- **Casa del cuentacuentos:** Acaba los tres libros de fotografía.
- **Casa del viajero del tiempo:** Acaba el juego.

EL NUEVO PUZLE DE LA CAJA DE PANDORA

Cuando acabas el anterior juego recibes un código que puedes usar en esta tercera parte. Introdúcelo en el menú de la Puerta Secreta para acceder a este nuevo reto.

OPCIONES SECRETAS

- **Personajes secundarios:** acaba los 168 puzles.
- **Personajes principales:** consigue 4200 picarats.
- **Voces de los personajes:** consigue 5000 Picarats.
- **Músicas:** consigue 4700 Picarats.
- **Películas:** consigue 5200 Picarats.
- **Bocetos:** consigue 4500 Picarats.

GHOST TRICK

DESBLOQUEAR LA BASE DE DATOS

Cuando acabas el juego tienes disponible desde el menú una base de datos donde se muestran a los 33 personajes y las 14 localizaciones disponibles. Para visualizarlo, debes pulsar en en el icono de la parte izquierda de la pantalla.



GOLDEN SUN
OSCURO AMANECER

MAZMORRA SECRETA

Para acceder a la isla Crossbone, la mazmorra oculta, debes acabar con el jefe final del juego y salvar la partida tras los créditos finales. Después, carga esta partida y ve al sur de Tonfon. Verás un mar con remolino: déjate absorber por él y, una vez salgas, navega hacia el este. Sigue las indicaciones hasta la isla en la que está la cueva por la que se entra a la mazmorra. Dentro, te espera el jefe más poderoso del juego.

GRAND THEFT AUTO
CHINATOWN WARS

INTRODUCE LAS SECUENCIAS DE TECLAS SIN EL JUEGO EN PAUSA

- **Armadura:** L, L, R, B, B, A, A, R
- **Nubes:** Arriba, Abajo, Izq, Derecha, X, Y, L, R.
- **Pistola con explosivos:** L, R, X, Y, A,
- **Soleado:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, X, L, R.
- **Niebla:** Arriba, Abajo, izquierda, derecha, Y, B, R, L.
- **Curación:** L, L ,R ,A ,A ,B ,B ,R.
- **Huracán:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, Y, R, L.
- **Mucha lluvia:** Arriba, Abajo, Izquierda, derecha, A, X, R, L.
- **Lluvia:** Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y, A, L, R.
- **Nivel abajo:** R, X, X, Y, Y, R, L, L.
- **Nivel arriba:** L, L, R, Y, Y, X, X, R.
- **Tanda de armas 1:** R, Arriba, B, Abajo, Izquierda, R, B, Derecha.
- **Tanda de armas 2:** R, Arriba, A, Abajo, Izquierda, R, A, Derecha.
- **Tanda de armas 3:** R, Arriba, Y, Abajo, Izquierda, R, Y, Derecha.
- **Tanda de armas 4:** R, Arriba, X, Abajo, Izquierda, R, X, Derecha.
- **Medalla de oro:** Consigue una puntuación de 10.000 puntos o más para un arma.
- **Inmunidad al fuego:** Consigue una puntuación dorada en el minijuego del Camión de Bomberos.
- **Incrementa la fuerza de la armadura:** Completa las cinco olas de las misiones de vigilante con un 100% de las muertes conseguidas.
- **Correr infinito:** Completa cinco misiones de paramédico.

JAM WITH THE BAND

MODO CLÁSICO EX

Haz 90 puntos o más con todos los instrumentos en una canción clásica jugando en el modo Amo. Abrirás la nueva mezcla para la canción. Esto solo esta disponible para las canciones que trae el juego.



KINGDOM HEARTS
358/2 DAYS

DESBLOQUEAR LIMIT PASS

Termina todas las misiones en el modo Misión como mínimo (incluyendo la misión tutorial y la extra). Consigue coronas con todas y podrás comprar el Limit Pass en la tienda Moogle por 10,000 puntos.

LOS SIMS 3

KARMA POWERS, ENCUÉNTRALOS Y ÚSALOS

- **Casanova:** En el dance club cerca de las habitaciones.

Nintendo DS

En nuestra selección DS hay secretos, desbloqueables, y trucos para los juegos más de moda en estos momentos.



BAKUGAN
BATTLE TRAINER

- **Alpha Hydranoid:** Acaba Arena 25 o el juego una vez.
- **Ultimate Dragonoid:** Axaba Arena 3

CASTLEVANIA
ORDER OF ECCLESIA

- **Albus Mode, Modo Jefes y Test de Sonido:** Completa el juego habiendo salvado a todos los aldeanos.
- **Modo Difícil:** Acaba el juego una vez.
- **Modo difícil nivel 255:** Acaba el modo difícil o conecta el juego con el Castlevania: Judgement.

DRAGON BALL
ORIGINS 2

- **Test de sonido:** estará disponible una vez hayas completado toda la historia y habiendo jugado las fases extra.
- **Películas:** encuentra todas los objetos coleccionables para tenerlas disponibles en el menú de bonus.

DRAGON QUEST IX

LAS MINIMEDALLAS

Dándole las minimedallas al Capitán Minimus puedes conseguir estos objetos:

- **4 medallas:** llave de ladrón.
- **8 medallas:** pañuelo de Mercurio.
- **13 medallas:** traje de conejita.
- **18 medallas:** jersey pirata.
- **25 medallas:** medias transparentes.
- **32 medallas:** espada milagrosa.
- **40 medallas:** armadura sagrada.
- **50 medallas:** protector de meteoro.
- **62 medallas:** yelmo oxidado.
- **80 medallas:** Atuendo de dragón y el "Saludo del capitán".

Y una vez lo hayas hecho, el capitán abrirá su tienda y podrás seguir encontrando nuevos objetos:

- **Anillo de oración:** 3 medallas.
- **Elixir élfico:** 5 medallas.
- **Cenizas de santo:** 8 medallas.
- **Piedra reinicio:** 10 medallas.
- **Fragmento de oricalco:** 15 medallas.
- **Botas de duendecillo:** 20 medallas.

TIENDA SECRETA

Primero, necesitas la Llave Suprema (la consigues en un punto determinado de la aventura). En la ciudad de las Chungeras, ve a la tienda de Ítems caros y busca la pared quer está inclinada en la parte de atrás. Verás una pequeña puerta: ábrela y entrarás una tienda con ítems raros, incluidas poderosas armas y resistentes armaduras.

EL INTRÉPIDO BATMAN

- **Traje de Batman Batitraje Medieval:** 5644863
- **Proto Lucha Desafío:** 6677686
- **Arma Barrera:** 2525655
- **Arma Espada Cinturón:** 2587973
- **Arma Flashbangs:** 3527463
- **Arma Humo:** 7665336

EL PROFESOR LAYTON
Y LA CAJA DE PANDORA

FUERZA EL MOMENTO DEL TÉ

En total hay 26 personajes a los que puedes ofrecer un té. El mejor momento para dárselo es cuando le salen unas gotas de la cabeza. En el caso de que sepas que a un personaje tienes que dárselo, fuerza las gotas entrando y saliendo repetidamente de la pantalla.

DESBLOQUEA TODOS LOS EXTRAS

- **Hámster:** Está en la cocina del tren, en el Episodio 1.
- **El Juego de Té:** Soluciona el puzle 36, en el Episodio 2.
- **El Diario Antiguo:** Te lo ofrecen antes del anticuario, justo en el Episodio 4.
- **Alto Secreto:** Termina la aventura.
- **Alto Secreto (más perfiles):** Completa los 153 puzles del juego.

ICONOS DORADOS:

- **Flora Dorada llevando el sombrero de Layton:** acaba los 153 puzles.
- **Layton Dorado:** Acaba el juego
- **Luke Dorado:** aparece cuando encuentras y acaba todos los secretos y puzles del juego.

OPCIONES SECRETAS

Reúne picarats y desbloquea los siguientes listados.

- **Perfiles:** 2500 picarats.
- **Reparto de voces:** 4000 picarats.
- **Ultima página de perfiles:** hazte los 153 puzles,
- **Música:** 3500 picarats.
- **Películas:** 4500 picarats.
- **Arte:** 3000 picarats

LOS RETOS DE LAYTON

Los puzles más difíciles aparecen al final, completando algunos requisitos:



- **Diorama de Meca Hawk:** Consigue tres estrellas en todas las misiones de la clase Diamante.
- **Extras del modo de Vuelo Libre:** Completa todas las misiones de las clases Plata, Oro y Platino.
- **Tu propio castillo:** Lo tendrás en una de las islas si consigues los 75 Anillos de Información.

TITULO AKUMA KILLER

Juega en el modo Arcade sin utilizar los Continues y haciendo al menos un Perfect. Al vencer a Seth, lucharás contra Akuma. Si le veces, conseguirás el título

SUPER MONKEY BALL

Aquí tienes una buena lista de vehículos y personajes ocultos:

VEHÍCULOS

- **G Catepillar:** Bate el récord de la pista 1 del monte Tyrano.
- **Alfombra voladora:** Bate el récord de la pista 2 del monte Tyrano.
- **Super Tops:** Bate el récord de la pista 3 del monte Tyrano.
- **Robotron:** Bate el récord de la pista 1 del Sky-Way.
- **Mini Shooter:** Bate el récord de la pista 2 del Sky-Way.
- **Kitana:** Bate el récord de la pista 3 del Sky-Way.

PERSONAJES DESBLOQUEABLES EN MONKEY RACE

Tienes que realizar la tarea indicada en Monkey Race en el modo Contrarreloj para conseguir cada vehículo:

- **F-GonGon:** Finaliza la carrera en 3 lugar en la pista del monte Tyrano.
- **P-YanYan:** Finaliza la carrera en 2 lugar en la pista del monte Tyrano.
- **B-Jet:** Finaliza la carrera en 1 lugar en la pista del monte Tyrano.
- **N-Jam:** Finaliza la carrera en 1 lugar en la pista Sky-Way.
- **A-Baby:** Finaliza la carrera en 2 lugar en la pista Sky-Way.
- **R-Doctor:** Finaliza la carrera en 3 lugar en la pista Sky-Way.

MEDALLAS DESBLOQUEABLES MODO MONKEY BALL

- **Medalla Banana:** Encuentra todas las bananas de un mundo sin Continuar.
- **Medalla G:** Completa un mundo y la fase de bonificación usando el Pad círculo
- **Medalla M:** Completa un mundo y la fase de bonificación usando el sensor de movimiento.



MODO LUCHA B-JET

Para desbloquear el modo de lucha B-Jet, debes jugar con Aiai en White Cliffs y enfrentarte a MeeMee, Baby y YanYan, logrando el primer puesto.



SUPER STREET FIGHTER 3D EDITION

CÓDIGOS PARA FIGURAS

- **Blanka oro** DmdkeRvbxc
- **Chun-Li oro** zAAkcHVbHk
- **E. Honda oro** uUDsTlmbUN
- **Guile oro** qeJkznDbKE
- **Ryu oro** KjckTnSbwK
- **Vega oro** CglsQNWbHu (I=i mayúscula)
- **Zangief oro** hinsVnebTu
- **Akuma Plata** RYSsPxSbTh
- **Balrog Plata** PqUswOobWG
- **Chun-Li Plata** tLWkWvrblz
- **Cody Plata** naMkEQgbQG
- **Dan Plata** rDRkkSlbqS
- **Ibuki Plata** ilMsRBabpB
- **Juri Plata** OfQkARpbJR
- **Ken Plata** NyosHgybuW
- **Makoto Plata** GHakWCTbsl
- **Rose Plata** GKkkXXtbSe
- **Sakura Plata** uzTsXzlbKn
- **Akuma Especial** uQHkWgYbJC

RIDGE RACER 3D

DESBLOQUEA COCHES Y CATEGORÍAS

- **Age Solo Petit500:** Completa el evento nº 44 del GP Experto.
- **Máquinas de categoría 1:** Completa el evento nº 26 del Grand Prix Avanzado.
- **Máquinas de categoría 2 y Grand Prix Avanzado:** Completa el evento nº 18 del Grand Prix Principiante.
- **Máquinas de categoría 3:** Completa el evento nº 08 del Grand Prix Principiante.
- **Grand Prix Experto:** Completa el evento nº 36 del Grand Prix Avanzado.
- **Kamata ANGL:** Concept Completa el evento nº 42 del GP Experto.
- **Lucky & Wild Madbull:** Completa el evento nº 45 del GP Experto.
- **Pistas espejo:** Completa el evento nº 48 del Grand Prix Experto.
- **Namco New Rally-X:** Completa el evento nº 47 del Grand Prix Experto.
- **Soldat Crinale:** Completa el evento nº 43 del Grand Prix Experto.

Nintendo 3DS

Estrenamos sección de trucos de la portátil 3D... con sorpresas como los secretos que guarda la propia consola.



NINTENDOGS+CATS

DESBLOQUEA TODAS LAS RAZAS DE PERROS:

Estos son los Puntos Entrenador que necesitas conseguir para cada raza:

- **Yorkshire:** 600 puntos.
- **Gran Danés:** 600 puntos.
- **Carlino (Pug):** 600 puntos.
- **Husky:** 2.000 puntos.
- **Maltés:** 2.000 puntos.
- **Cavalier King Charles:** 2.000 puntos.
- **Cocker Spaniel:** 3.600 puntos.
- **Basset Hound:** 3.600 puntos.
- **Beagle:** 3,600 puntos.
- **Daschund (Perro salchicha):** 5.800 puntos.
- **Chihuahua:** 5.800 puntos.
- **Shetland:** 5.800 puntos.
- **Dálmata:** 7.400 puntos.
- **Shepherd Alemán:** 7.400 puntos.
- **Mini Pinscher:** 7.400 puntos.

CURIOSIDADES Y TRUCOS

- **Tu perro estornuda:** Llama a tu perro para que se acerque y sopla al micrófono: ¡verás como estornuda! Y el efecto es muy divertido.
- **Viaje al futuro:** ¿Cansado de poder hacer sólo las actividades correspondientes a cada día? Simplemente, cambia la fecha de la consola del día de hoy a mañana, y podrás realizar todas las actividades. Después guarda el juego y cambia otra vez a la fecha de hoy: conservarás todos los logros.
- **Día de San Patricio:** Si cambias la fecha de la consola al día 17 de marzo (Día de San Patricio) y cuando acaricies a tu mascota, aparecerán tréboles.

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

Pausa el juego, selecciona "Extras" y después "Introducir Código":

CÓDIGOS GENERALES:

- **Invencibilidad:** J46P7A
- **Personajes alargados:** 2D5GNM
- **Puntuación x2:** YZPHUV
- **Puntuación x10:** N1CKR1
- **Doble empuñadura:** C4ES4R
- **El lado oscuro:** X1V4N2
- **Construcción rápida:** GCHP7S
- **Súper Sable de lucha:** BS828K
- **Regenerador de corazones:** 2D7JNS
- **Resplandor en la oscuridad:** 4GT3VQ



PILOTWINGS RESORT

DESBLOQUEAS LOS SIGUIENTES EXTRAS CUMPLIENDO LOS OBJETIVOS QUE SE INDICAN

- **Los Globos** los obtienes al llegar a la Clase Plata.
- **Los Extras** los obtienes al llegar a la clase Oro.
- **Para llegar a la Clase Diamante** tienes que ganar tres estrellas en todas las clases y misiones.

SECRETOS DE LA CONSOLA

EN EL MENÚ

Si soplas o gritas en el menú, se moverá más rapido la animación que hay en la pantalla superior.

JUEGOS REALIDAD AUMENTADA

EL RELOJ

Si te acercas al pájaro, golpeará la pantalla. Si dejas que te golpee varias veces explotará y se quedará chamuscado. Si sales y vuelves a entrar estará bien de nuevo.

GLOBO TERRESTRE

Dispara con el botón A al globo terrestre para que gire. Cuando gire a toda velocidad, el planeta explotará y te dejara un mensaje. Si lo haces tendrás que comprar de nuevo el minijuego.

REPRODUCTOR DE MÚSICA

SHOOTER

Entra en el reproductor de música y tira de la cuerda hasta que aparezca en el fondo una nave. Ahora podrás utilizar los botones L y R para disparar y el Pad deslizante para moverte.

GAME AND WATCH

Busca al fondo del reproductor que aparece dos personajes en un campo de fútbol, con un marcador detrás. Podrás moverte con el Pad deslizante para darle con la cabeza a la pelota.

Ryu

HADOKEN ↓↘→ + P
SHORYUKEN →↓↘ + P
TATSUMAKI SENPUKYAKU ↓↙← + K
AIRBONE TATSUMAKI SENPUKYAKU
En el aire ↓↙← + K
SUPER: **Shinku Hadoken** ↓↘→ + ↓↘→ + P
ULTRA 1: **Metsu Hadoken** ↓↘→ + ↓↘→ + 3P
ULTRA 2: **Metsu Shoryuken** ↓↘→ + ↓↘→ + 3K

Sagat

HIGH TIGER SHOT ↓↘→ + P
LOW TIGER SHOT ↓↘→ + K
TIGER UPPERCUT →↓↘ + P
TIGER KNEE CRUSH →↓↘ + K
ANGRY CHARGE ↓↙← + ↓↙← + P
SUPER: **Tiger Genocide** ↓↘→ + ↓↘→ + K
ULTRA 1: **Tiger Destruction** ↓↘→ + ↓↘→ + 3K
ULTRA 2: **Tiger Cannon** ↓↘→ + ↓↘→ + 3P

Sakura

HADOKEN ↓↘→ + P
SHOUOKEN →↓↘ + P
SHUNPUKYAKU ↓↙← + K
AIRBORNE SHUNPUKYAKU En el aire ↓↙← + K
SAKURA OTOSHI →↓↘ + K (+ P + P + P)
SUPER: **Haru Ichiban** ↓↙← + ↓↙← + K
ULTRA 1: **Haru Ranman** ↓↙← + ↓↙← + 3K
ULTRA 2: **Shinku Hadoken** ↓↘→ + ↓↘→ + 3P o ↓↘→ + ↓↘→ + 3K

Seth

SONIC BOOM ↓↘→ + P
SHORYUKEN →↓↘ + P
HYAKURETSUKYAKU ↓↙← + K
TANDEN ENGINE ↓↙← + P
SPINNING PILEDRIVER →↘↓↙←↖↑↗ + P
YOGA TELEPORT
✪Acercarse (lejos) →↓↘ + 3P
✪Acercarse (cerca) →↓↘ + 3K
✪Alejarse (lejos) ←↓↙ + 3P
✪Alejarse (cerca) ←↓↙ + 3K
SUPER: **Tanden Storm**
↓↘→ + ↓↘→ + P
ULTRA 3: **T. Stream** ↓↘→ + ↓↘→ + 3P
ULTRA 2: **T. Typhoon** ↓↙← + ↓↙← + 3P

T. Hawk

MEXICAN TYPHOON →↘↓↙←↖↑↗ + P
TOMAHAWK BUSTER →↓↘ + P
CONDOR DIVE En el aire 3P
CONDOR SPIRE ←↓↙ + P
SUPER: **Double Typhoon** →↘↓↙←↖↑↗ + →↘↓↙←↖↑↗ + P



➲**Sagat** es uno de los personajes más poderosos, bueno en todas las distancias.

ULTRA 1: **Raging Typhoon**
→↘↓↙←↖↑↗ + →↘↓↙←↖↑↗ + 3P
ULTRA 2: **Raging Slash**
→↘↓↙← + →↘↓↙← + 3P

Vega

ROLLING CRYSTAL FLASH C← + → + P
SCARLET TERROR C↙ + → + K
SKY HIGH CLAW C↓ + ↑ + P
FLYING BARCELONA ATTACK C↓ + ↑ + K (+P)
IZUNA DROP C↓ + ↑ + K + → o C↓ + ↑ + K + ← + P
REMOVE CLAW →↓↘ + P
SUPER: **Flying Barcelona Special**
C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + K (+ P)
SUPER 2: **Rolling Izuna Drop** C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + K + → o C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + K + ← + P
ULTRA 1: **Bloody High Claw** C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + 3K
ULTRA 2: **Splendid Claw** C↙ + → + ← + → + 3K

Zangief

SPINNING PILEDRIVER
→↘↓↙←↖↑↗ + P
BANISHING FLAT →↓↘ + P
DOUBLE LARIAT 3P
QUICK DOUBLE LARIAT 3K
FLYING POWER BOMB →↘↓↙←↖↑↗ + K
SUPER: **Final Atomic Buster**
→↘↓↙←↖↑↗ + →↘↓↙←↖↑↗ + P
ULTRA 1: **Ultimate Atomic Buster** →↘↓↙←↖↑↗ + →↘↓↙←↖↑↗ + 3P
ULTRA 2: **Siberian Blizzard**
En el aire →↘↓↙←↖↑↗ + →↘↓↙←↖↑↗ + 3K



➲**Zangief es uno de los personajes** más fuertes. Sus agarres son realmente difíciles de zafar



SENPUSHA ↓ ↙ ← + K
KASATUSHI ↓ ↙ ← + P
SUPER: Fuharenjin ↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + P
ULTRA 1: Feng Shui Engine ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: Kaisen Dankairaku ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K

Ken

HADOKEN ↓ ↘ → + P
SHORYUKEN → ↓ ↘ + P
TATSUMAKI SENPUKYAKU ↓ ↙ ← + K
AIRBONE TATSUMAKI SENPUKYAKU En el aire ↓ ↙ ← + K
SP.: Shoryureppa ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: Shinryuken ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: Guren Senpukyaku ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K

Makoto

FUKIAGE → ↓ ↘ + P
HAYATE ↓ ↘ → + P
OROSHI ↓ ↙ ← + P
KARAKUSA → ↘ ↓ ↙ ← + K
TSURUGI En el aire ↓↙← + K
SP: Tanden Renki ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: Seichusen Godanzuki ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: Tosanami ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P

AKUMA Y GOUKEN COMPARTEN ESTILO DE LUCHA



El primer Ultra de Ruy es una versión superpoderosa del mítico Hadouken.

M. Bison

PSYCHO CRUSHER C← + → + P
DOUBLE KNEE PRESS C← + → + K
HEAD PRESS C↓ + ↑ + K
SOMERSAULT SKULL DIVER C↓ + ↑ + K + P
DEVIL REVERSE C↓ + ↑ + P (+ P)
BISON WARP
- **Ponerse detrás** → ↓ ↘ + 3P
- **Acercarse** → ↓ ↘ + 3K
- **Alejarse un poco** ← ↓ ↙ + 3P
- **Alejarse más** ← ↓ ↙ + 3K

SUPER: Knee Press Nightmare C← + → + ← + → + K
ULTRA 1: Nightmare Booster C← + → + ← + ← + → + 3K
ULTRA 2: Psycho Punisher ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K

Rose

SOUL SPARK ← ↙ ↓ ↘ → + K
SOUL SPIRAL ↓ ↘ → + K
SOUL REFLECT ↓ ↙ ← + P
SOUL THROW → ↓ ↘ + P
SUPER: Aura Soul Spark ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: Illusion Spark ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: Soul Satellite ↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + 3P

Rufus

MESSIAH KICK ↓ ↘ → + K (+ LK o + MK o + HK)
GALACTIC TORNADO ↓ ↘ → + P
SNAKE STRIKE ↓ ↘ → + P
SUPER: Spectacle Romace ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: Space Opera Symphony ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: Typhoon ↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + 3P



ULTRA 1: **Shin Shoryuken** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P

ULTRA 2: **Denjin Hadoken** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K o ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + Mantener 3K

Guile

SONIC BOOM: C← + → +P

FLASH KICK: C↓ + ↑ + K

SUPER: **Double Flash** C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + K

ULTRA 1: **Flash Explosion** C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + 3K

ULTRA 2: **Sonic Hurricane** C← + → + ← + → + 3P

Guy

BUSHIN SENPUKYAKU: ↓ ↙ ← + K

BUSHIN IZUNA OTOSHI: ↓ ↘ → + P

HOZANTO: ↓ ↙ ← + P

RUN: ↓ ↘ → + K (+ SK o + MK o + HK)

KAITEN IZUNA OTOSHI: En el aire ↓↘→ + P

SUPER: **Bushin Hasoken** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P

ULTRA 1: **Bushin Goraisenpujin** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K

ULTRA 2: **Bushin Muso Renge** → ↘ ↓ ↙ ← + → ↘ ↓ ↙ ← + 3P



Blanka es una combinación de velocidad y fuerza realmente demoledora.

Hakan

OIL SHOWER: → ↓ ↘ + K

OIL SLIDE: ↓ ↘ → + P

BODY PRESS: ↓ ↘ → + P + P

OIL ROCKET: → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + P

OIL DIVE: → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + K

SUPER: **Flying Oil Spin** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + K

ULTRA 1: **Oil Coaster** → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + 3P

ULTRA 2: **Oil Combination Hold** ↓ + ↓ + ↓ + 3K

Ibuki

KUNAI: En el aire ↓ ↘ → + P

TSUIJIGOE: → ↓ ↘ + P

NECK BREAKER: ← ↙ ↓ ↘ → + P

RAIDA: → ↘ ↓ ↙ ← + P

KASUMI GAKE: ↓ ↘ → + K

KAZEGIRI: → ↓ ↘ + K

TSUMUJI: ↓ ↙ ← + K

FOLLOWUP ATTACK: ↓ ↙ ← + K + K o ↓ + K

HIEN: ← ↓ ↙ + K

SUPER: **Kasumi Suzaku** En el aire ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P

ULTRA 1: **Yoroitoshi** → ↘ ↓ ↙ ← + → ↘ ↓ ↙ ← + 3P

ULTRA 2: **Hashinsho** ↓ ↘ → + ↓ ↘ →+ 3K

Juri

FUHAJIN: ↓ ↘ → + K

SHIKUSEN: **(Aire)** ↓ ↙ ← + K (+ K + K)





El segundo Ultra suele ser el ataque más demoledor de cada personaje.



Un consejo genérico: usa siempre la pantalla táctil para las combinaciones de tres botones.

ULTRA 1: **Sobat Festval**
C← + → + ← + → + 3K
ULTRA 2: **Climax Beat**
C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + 3P

Dhalsim

YOGA FIRE ↓ ↘ → + P
YOGA FLAME → ↘ ↓ ↙ ← + P
YOGA BLAST ↓ ↙ ← + K
YOGA TELEPORT
Acercarse (lejos) → ↓ ↘ + 3P
Acercarse (cerca) → ↓ ↘ + 3K
Alejarse (lejos) ← ↓ ↙ + 3P
Alejarse (cerca) ← ↓ ↙ + 3K
SUPER: **Yoga Inferno**
↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: **Yoga Catastrophe**
↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: **Yoga Shangri-La** En el aire
↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P

Dudley

JET UPPER → ↓ ↘ + P
MACHINEGUN BLOW ← ↙ ↓ ↘ → + P
CROSS COUNTER → ↘ ↓ ↙ ← + P
SHORT SWING BLOW → ↘ ↓ ↙ ← + K
DUCK ← ↙ ↓ ↘ → + K
DUCKING STRAIGHT ← ↙ ↓ ↘ → + K + P
DUCKING UPPER ← ↙ ↓ ↘ → + K+ K
THUNDERBOLT C↓ + ↑ + K
SUPER: **Rocket Upper**
↓ ↘ → + ↓ ↘, → + P
ULTRA 1: **Rolling Thunder** ↓ ↘ → + ↓
↘ → + 3K
ULTRA 2: **Corkscrew Cross**
↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P

E. Honda

HUNDRED HAND SLAP Pulsar repetidamente P
SUMO HEADBUTT C← + → + P
SUMO SMASH C↓ + ↑ + K
OICHO THROW → ↘ ↓ ↙ ← + P
SUPER: **Super Killer Head Ram**
C← + → + ← + → + P
ULTRA 1: **Ultimate Killer Head Ram**
C← + → + ← + → + 3P
ULTRA 2: **Orochi Breaker** → ↘ ↓ ↙ ←
↖ ↑ ↗ + → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + 3P

El Fuerte

HABANERO DASH (hacia adelante) ↓ ↘ → + P + (cualquier P o cualquier K)
HABANERO BACK DASH (hacia atrás)



Los combos varían de intensidad según la patada o puñetazo que pulsemos.

↓ ↙ ← + P + (cualquier P o K)
QUESADILLA BOMB Mantener K
GUACAMOLE LEG THROW → ↓ ↘ + K
SUPER: **El Fuerte Dynamite** ↓ ↘ → +
↓ ↘ → + K
ULTRA 1: **El Fuerte Flying Giga Buster**
↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K
ULTRA 2: **El Fuerte Ultra Spark**
↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + 3K

Fei Long

REKKAKEN ↓ ↘ → + P
SHIENKYAKU ← ↓ ↙ + K
REKKUKYAKU ↙ ↓ ↘ → ↗ + K
TENSHIN → ↘ ↓ ↙ ← + K
SUPER: **Rekkashinken** ↓ ↘ → + ↓ ↘
→ + P
ULTRA 1: **Rekkashingeki** ↓ ↘ → + ↓ ↘
→ + 3P
ULTRA 2: **Gekirenkin** ↓ ↘ → + ↓ ↘ →
+ 3K

Gen

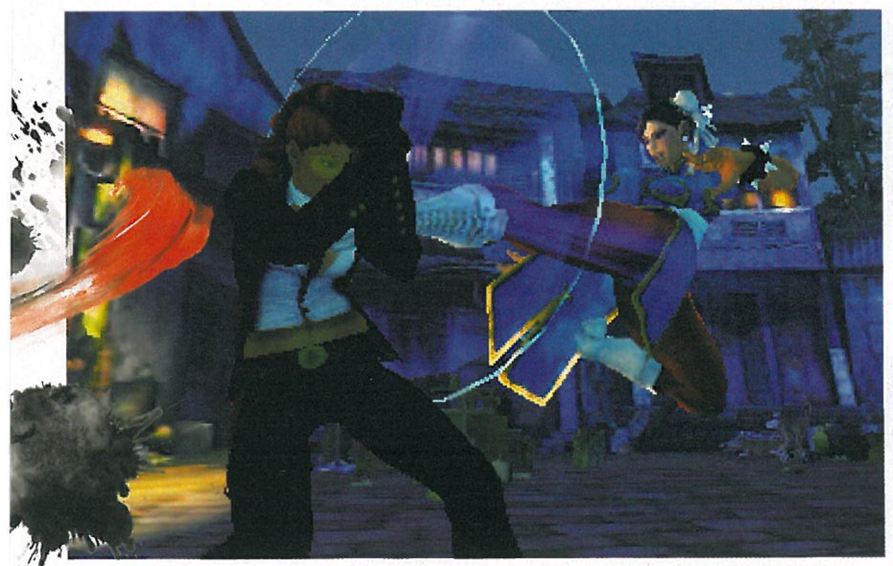
CON EL ESTILO QUE SALE (MANTIS):
HYAKURENKO Pulsar repetidamente P
GEKIRO → ↓ ↘ + K
SUPER: **Zan´ei** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: **Zetsuei** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: **Shitenketsu** ↓ ↙ ← + ↓ ↙
← + 3P
CAMBIAR ESTILO 3K

CON EL ESTILO CRANE:
JYASEN C← + → + P
OGA C↓ + ↑ + K (+ otra D)
SUPER: JYAKOHA ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + K
ULTRA 1: **Ryukoha** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → +
3K
ULTRA 2: **Teiga** En el aire ↓ ↘ → + ↓
↘ → + 3K
CAMBIAR ESTILO 3P

Gouken

GOHADOKEN ↓ ↘ → + P
SENKUGOSHOHA → ↓ ↘ + P
TATSUMAKI GORASEN ↓ ↙ ← + K
AIRBONE TATSUMAKI SENPUKYAKU
En el aire ↓ ↙ ← + K
HYAKKISHU → ↓ ↘ + K (+ P o + K)
KONGOSHIN ← ↓ ↙ + P o ← ↓ ↙ + K
SUPER: **Forbidden Shoryuken** ↓ ↘ →
+ ↓ ↘ → + P





El segundo Ultra de Chun-Li, Kikoso, es su golpe más demoledor. Y es fácil de conectar.

Balrog

DASH STRAIGHT C← + → + P
DASH UPPER C← + → + K
DASH LOW STRAIGHT C← + ↘ + P
DASH LOW SMASH C← + ↘ + K
DASH SWING BLOW C← + ↘ + Mantener P
BUFFALO HEAD C↓ + ↑ + P
TURN PUNCH Mantener 3P y soltar, o Mantener 3K y soltar.
SUPER: **Crazy Buffalo** C← + → + ← + → + P
ULTRA 1: **Violent Buffalo** C← + → + ← + → + 3P
ULTRA 2: **Dirty Bull** → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ + 3P

Blanka

ROLLING ATACK C← + → + P
VERTICAL ROLL C↓+ ↑ + K
BACKSTEP ROLL C← + → + K
ELECTRIC THUNDER Pulsar Repetidamente P
SUPER: **Ground Shave Roll** C← + → + ← + → + P
ULTRA 1: **Lightning Cannonball** C← + → + ← + → + 3P
ULTRA 2: **Shout of Earth** C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + 3P o C↙ + ↘ + ↙ + ↗ + 3K

Cammy

CANNON SPIKE → ↓ ↘ + K
SPIRAL ARROW ↓ ↘ → + K
QUICK SPIN KNUCKLE → ↘ ↓ ↙ ← + P
HOOLIGAN COMBINATION ↙ ↓ ↘ → ↗ + P
CANNON STRIKE En el aire ↓ ↙ ← + K
SUPER: **Spin Drive Smasher** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + K
ULTRA 1: **Gyro Drive Smasher** ↓, ↘, → + ↓, ↘, → + 3K
ULTRA 2: **CQC (Cammy Quick Combination)** ↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + 3P

Chun-Li

KIKOKEN C← + → + P
HYAKURETSUKYAKU PulsarÇ repetidamente P
SPINNING BIRD KICK C↓ + ↑ + K
HAZANSHU → ↘ ↓ ↙ ← + K
SUPER: **Senretsukyaku** C← + → + ← + → + K
ULTRA 1: **Hosenka** C← + → + ← + → + 3K
ULTRA 2: **Kikosho** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P

Cody

BAD STONE ↓ ↘ → + P
CRIMINAL UPER ↓ ↙ ← + P
RUFFIAN KICK ↓ ↘ → + K
ZONK KNUCKLE Mantener P y soltar
SUPER: **Dead End Irony** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + K
ULTRA 1: **Final Destruction** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: **Last Dread Dust** ↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + 3P

C. Viper

THUNDER KNUCKLE ↓ ↙ ← + P
BURNING KICK ↓ ↙ ← + K
SEISMIC HAMMER → ↓ ↘ + P
SUPER: **Emergency Combination** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: **Burst Time** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: **Burning Dance** En el aire ↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + 3K

Dan

GADOKEN ↓ ↘ → + P
KORYUKEN → ↓ ↘ + P
DANKUKYAKU ↓ ↙ ← + K
AIRBONE DANKUKYAKU En el aire ↓ ↙ ← + K
SUPER: **Hissho Buraiken** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
SUPER 2: **Legendary Taunt** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + HK + HP
ULTRA 1: **Shisso Buraiken** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: **Haoh Gadouken** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K

Dee Jay

AIR SLASHER C← + → + P
DOUBLE ROLLING SOBAT C← + → + K
JACKKNIFE MAXIMUM C↓ + ↑ + K
MACHINEGUN UPPER C↓ + ↑ + P
SUPER: **Sobat Carnival** C← + → + ← + → + K



Cammy es muy veloz. Para triunfar con ella es necesario enlazar combos.

TODOS LOS MOVIMIENTOS



El mejor juego de lucha de todos los tiempos se juega en 3DS. ¡Conviértete en un maestro con esta guía de todos los luchadores!



- **LOS PUÑETAZOS** aparecen como **LP** (puñetazo flojo), **MP** (puñetazo medio) y **HP** (puñetazo fuerte).
- **LAS PATADAS** aparecen en la guía como **LK** (patada débil), **MK** (patada media) y **HK** (puñetazo fuerte).
- **SI SOLO APARECEN** las letras P o K tras los combos, significa que valen puñetazos y patadas de cualquier intensidad. Si aparece un 3 delante, debes pulsar los tres botones de patada o puñetazo a la vez.
- **SI EL COMBO ES AÉREO** entonces pondrá 'En el aire'.
- **SI HAY QUE REPETIR** el combo varias veces, ponemos una "x" más el número de veces que tienes que repetir, todo ello entre paréntesis.
- **SI HAY QUE PULSAR** una dirección un instante, colocamos una "C" antes de la flecha de dirección.
- **SI HAY QUE MANTENER PULSADO** un botón, delante ponemos la palabra "Mantener".

Abel

CHANGE OF DIRECTION ↓ ↘ → + P (x3)
WHEEL KICK ↓ ↙ ← + K
MARSEILLES ROLL ↓ ↘ → + K
FALLING SKY → ↓ ↘ + P
TORNADO THROW → ↘ ↓ ↙ ← + P
SUPER: **Heartless** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + P
ULTRA 1: **Soulless** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3P
ULTRA 2: **Breathless** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K

Adon

JAGUAR KICK ← ↓ ↙ + K
AIRBONE JAGUAR KICK En el aire ↓ ↙ ← + K
RISING JAGUAR → ↓ ↘ + K
JAGUAR TOOTH → ↘ ↓ ↙ ← + K
SUPER: **Jaguar Varied Assault** ↓ ↘ → + ↓, ↘, → + P (+ pulsar repetidamente P + K)
ULTRA 1: **Jaguar Revolver** ↓ ↙ ← + ↓ ↙ ← + 3K
ULTRA 2: **Jaguar Avalanche** ↓ ↘ → + ↓ ↘ → + 3K

Akuma

GOHADOKEN ↓ ↘ → + P
SHAKUNETSU HADOKEN → ↘ ↓ ↙ ← + P
GOSHORYUKEN →, ↓, ↘ + P
ZANKU HADOKEN En el aire ↓ ↘ → + P
TATSUMAKI ZANKUKYAKU ↓ ↙ ← + K
AIRBONE TATSUMAKI ZANKUKYAKU En el aire ↓ ↙ ← + K
HYAKKISHU → ↓ ↘ + K
AHURA SENKU (TELETRANSPORTE)
- **Acercarse** (lejos) → ↓ ↘ + 3P
- **Acercarse** (cerca) → ↓ ↘ + 3K
- **Alejarse** (lejos) ← ↓ ↙ + 3P
- **Alejarse** (cerca) ← ↓ ↙ + 3K

SUPER: **Raging Demon** LP + LP + → + LK + HP
ULTRA 1: **Wrath of the Raging Demon** LP + LP + ← + LK + HP
ULTRA 2: **Demon Armageddon** ↑ + ↑ + 3K

GUÍAS & TRUCOS NINTENDO

NINTENDO 3DS

SUPER STREET FIGHTER IV

3D EDITION

¡Los mejores golpes de todos los personajes!

Y además...

500 TRUCOS para Wii, DS y 3DS

Por los expertos de 